¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER



AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

LOS TESOROS DE NINTENDO SWITCH ONLINE

DÉCADAS DE DIVERSIÓN A TU ALCANCE

30 AÑOS DE SUPER NINTENDO

DISECCIONAMOS A FONDO EL CEREBRO DE LA BESTIA

EL LEGADO DE MONKEY ISLAND

RON GILBERT, DAVE GROSSMAN Y TIM SCHAFER CELEBRAN CON NOSOTROS LOS 30 AÑOS DE UNA AVENTURA MÍTICA

GUITAR HERO

CÓMO HARMONIX NOS HECHIZÓ PARA LLENAR LA CASA CON GUITARRAS DE PLÁSTICO

LA HISTORIA DE SABOTEUR

CLIVE TOWNSEND SE VISTE DE NINJA PARA HABLARNOS DE SU OBRA MAESTRA

¡VIVA LO FÍSICO!

LAS REEDICIONES MÁS ESPECTACULARES Y LAS QUE MÁS ANSIAMOS

GREEN BERET

¡A CUCHILLO CON EL ENEMIGO!

BOTÍN DE CLÁSICOS

KARATEKA
GABRIEL KNIGHT
SUPER CASTLEVANIA IV
MYST
RADIKAL BIKERS
SPACE HARRIER II
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
SCUBA DIVE

¡VIEJUNO!

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN



4 NÚMEROS
(1 año de edición en papel+ edición digital)

~~27,80€~~

20€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono **902 540 777 /** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.

SUMARIO

>> **Retro Gamer 34** ¡Queremos más GROG!



RETRORADAR

04 **Todo está en los libros** Novedades editoriales

06 **CPCRetroDev 2020** ¡Larga vida al Amstrad!

08 **SMHUP! Kai** Otra joya para los MSX

09 **TheVic-20** Directo desde 1981

10 **G&W: Super Mario Bros** Todo sus easter eggs

LA HISTORIA DE

26 **Green Beret**

52 **Rocket Knight Adv.**

56 **La serie Tony Hawk**

66 **Gabriel Knight**

78 **Super Castlevania IV**

82 **Guitar Hero**

92 **Parappa The Rapper**

96 **Myst**

104 **Scuba Dive**

114 **Space Harrier II**

124 **Escape from Butcher Bay**

134 **Karateka**

138 **Knight Tyme**

REPORTAJES

12 **30 años de Monkey Island.** Insultos y piratería

32 **SNES.** La bestia de Nintendo está de aniversario

46 **Nintendo Switch Online.** Tesoros retro a tu alcance

72 **Clive Townsend.** Ninjas y sigilo con ladrillos

86 **RetroBytes.** Homebrew del bueno, Made in Spain

108 **Rescate Ninja.** Nuestros asesinos favoritos

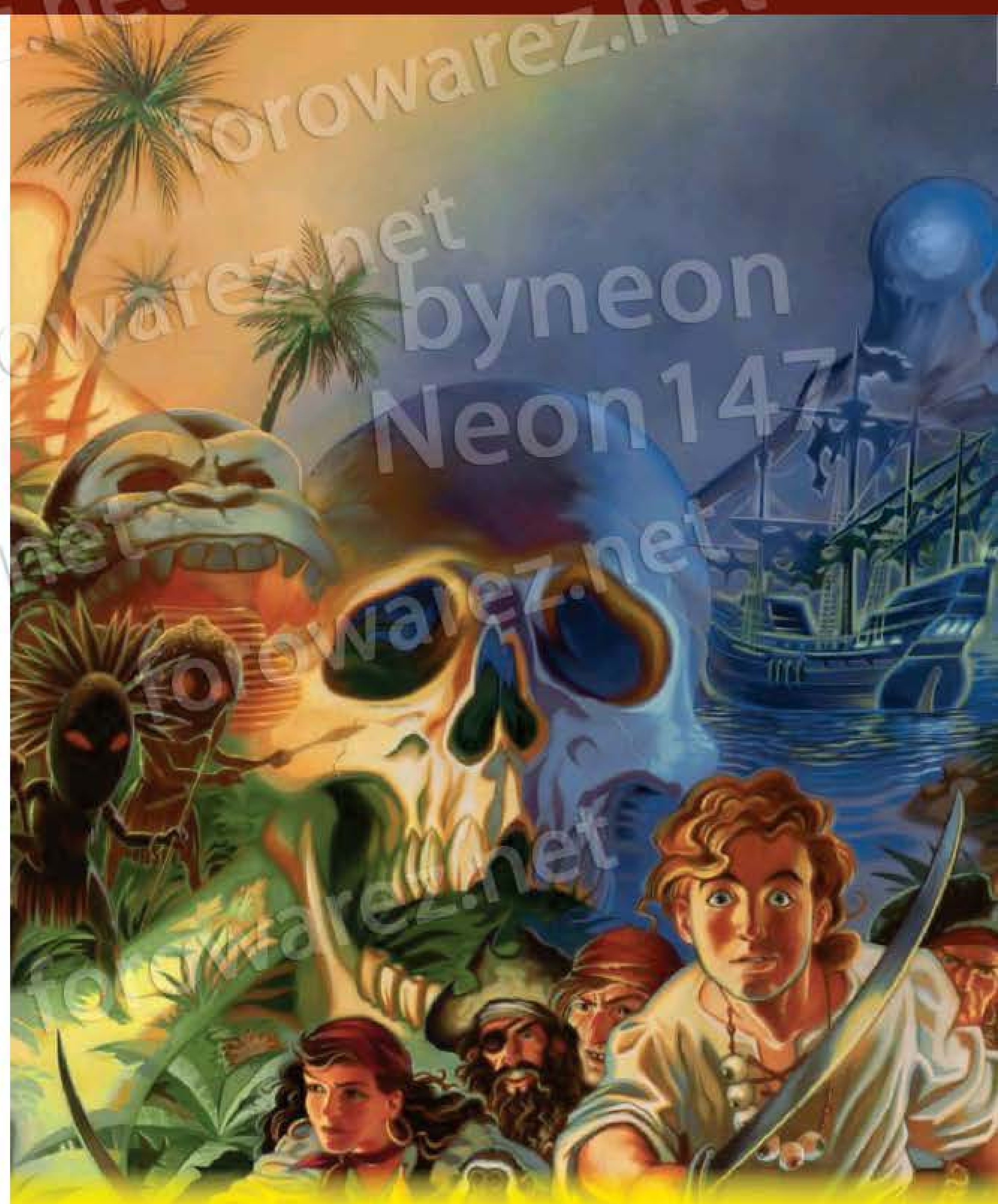
120 **Viva lo físico.** Reediciones de grandes clásicos

128 **Radikal Bikers.** ¿Alguien pidió una pizza?

142 **Mega Man.** Guía de compras de la saga.

PANTALLA FINAL

146 **Flink**



12 **THE LEGEND OF MONKEY ISLAND**

Se cumplen tres décadas del lanzamiento de la obra maestra de LucasArts, y lo celebramos en un reportaje especial con testimonios de sus creadores, piratas deslenguados y un mono con tres cabezas.

72 **Clive Townsend**

Hablamos en exclusiva con el creador de la serie Saboteur.





78 **Super Castlevania IV**

Música prodigiosa, jefes inolvidables y efectos en Modo 7. ¿Se podía pedir algo más?



32 **30 AÑOS DE SNES**

Era una bestia y nos devoró el cerebro y nuestros corazones.

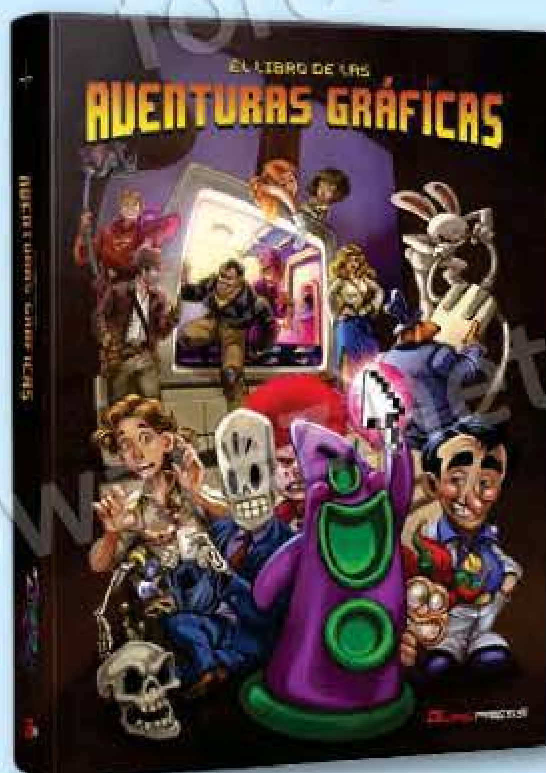
NUEVOS LANZAMIENTOS EDITORIALES SOBRE RETRO

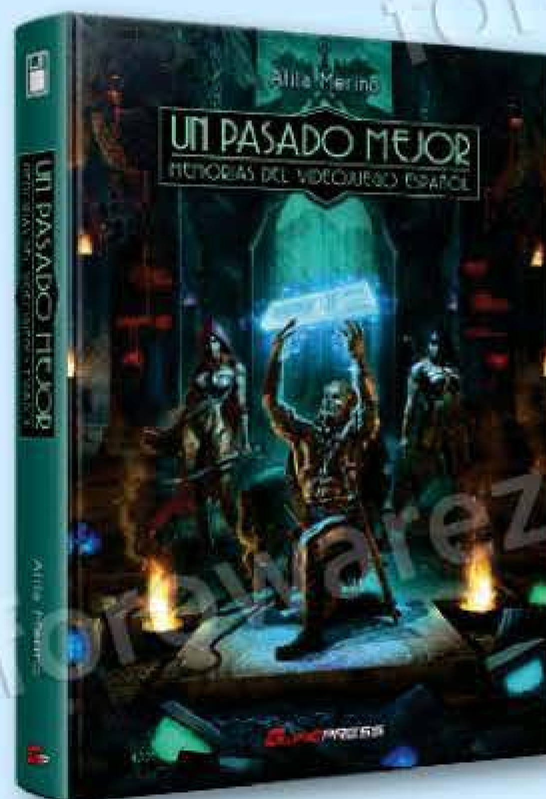
DESPUÉS DE UN PEQUEÑO PARÓN, LAS EDITORIALES ESPECIALIZADAS EN RETRO VUELVEN A LA CARGA CON SEIS LIBROS MUY RECOMENDABLES.

Llevábamos un par de números sin acosar vuestra cuenta bancaria con nuevos lanzamientos editoriales, pero volvemos a la carga con seis recomendaciones muy especiales. Empezamos con Game Press, que el 23 de diciembre pondrá a la venta *El libro de las aventuras gráficas*, un tomo de 192 páginas que repasa 123 clásicos del género, junto a entrevistas a Al Lowe, David Fox y Ramón Hernáez (Pendulo Studios), entre otros, y con una introducción a cargo de Natalia Martinsson, fundadora de Killmonday Games. Game Press también lanzará a principios de 2021 *Un Pasado Mejor: Memorias del videojuego español*, el segundo libro de entrevistas de nuestro colaborador Atila Merino, que reúne sus conversaciones con 21 leyendas de Dinamic, Topo Soft, New Frontier, Aventuras AD y Ópera Soft. El tomo contará con una portada diseñada por Ángel Luis Sánchez (Zigurat) y un prólogo de nuestro más flamante (y vetusto) colaborador: José Luis Sanz

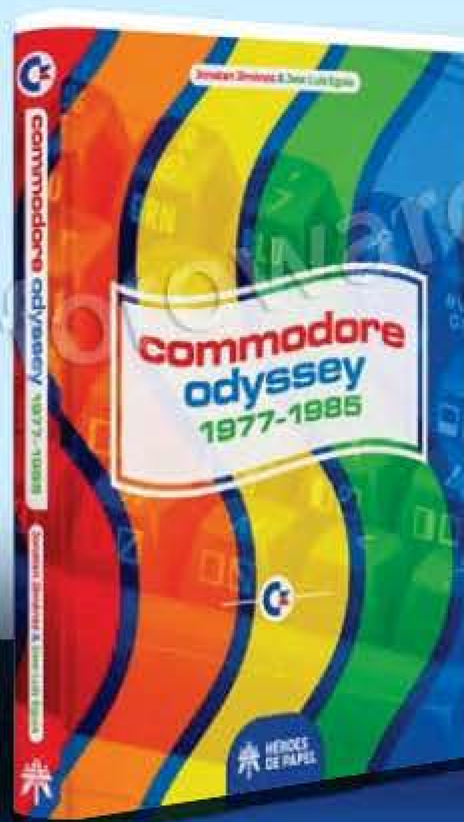
Héroes de Papel aumenta su enorme y, más que recomendable, catálogo con tres nuevos lanzamientos. *Sensei 3: Diálogos con maestros del videojuego japonés* es el tercer tomo de entrevistas de Luis García Navarro, quien en esta ocasión recoge los testimonios de pesos pesados del calibre de Yuji Horii, Hideki Kamiya y Yoshinori Kitase, entre otros..La propuesta de *Réquiem para el jefe final* es radicalmente distinta, y no puede ser más bienvenida: un libro dedicado íntegramente a las mejores bandas sonoras y los compositores más notables de la historia de los videojuegos. Todo ello a cargo de todo un experto en el tema, como es Edgar S, Fuentes. Por su parte, *Commodore Odyssey: 1977-1985*, escrito por Jonatan Jiménez y José Luis Eguía, desgrana la evolución del mítico fabricante que revolucionó la industria con el PET, el Commodore 64 y el poderoso Amiga.

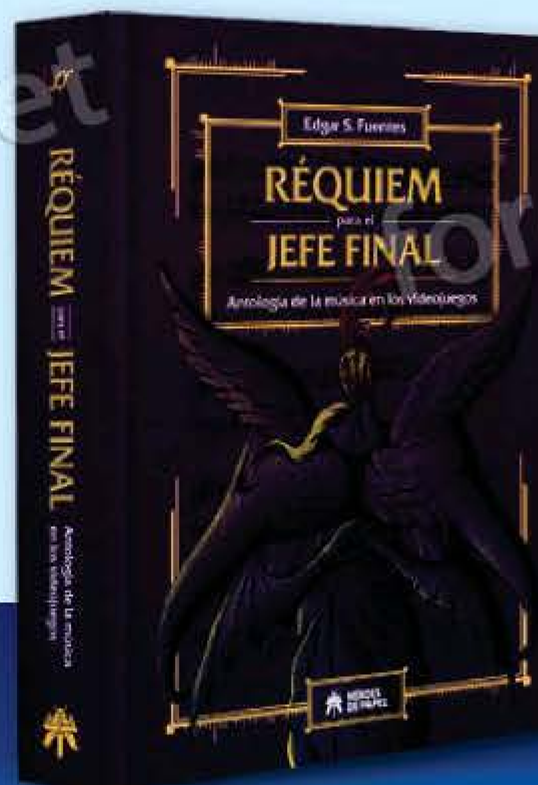
Y rematamos la lista de recomendaciones con el nuevo libro de Martín Gamero: *Entre soldados, demonios y polígonos, una retrospectiva de id Software*. Un completo recorrido por la historia de la compañía, desde 1990 hasta nuestro días, y el enorme impacto, cultural y técnico, que dejaron en la industria. El libro no se pondrá a la venta hasta el 4 de enero de 2021, pero ya está abierta la pre-venta en *3dfxlegacy.com*. Además, contará con dos ediciones distintas, una estándar y otra limitada para coleccionistas. ✱

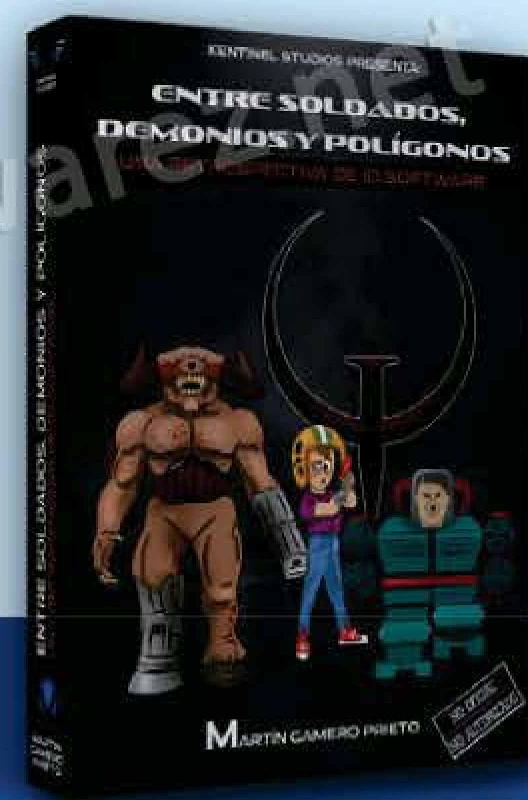












LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

COMPLETA YA TU COLECCIÓN retro GAMER



APROVECHA LOS PACKS RETROGAMER:
2 NÚMEROS POR 8,90€

Busca los números que te faltan en

store.axelspringer.es

¡Te los mandamos a casa!



CPCRETRODEV 2020, LA FÁBRICA DE CREACIÓN

49 NUEVAS OBRAS PARA AMSTRAD CPC

Por Atila Merino "blackmores"

El pasado 13 de noviembre tuvo lugar la entrega de premios de la octava edición de la CPCRetroDev, una competición española organizada por la Universidad de Alicante y coordinada por el profesor Fran Gallego con el objetivo de desarrollar nuevos videojuegos para el Amstrad CPC.

Con un total de 2.315 euros en premios y 49 juegos presentados, esta edición alcanzaba records en ambos aspectos, demostrando un año más que la escena homebrew de Amstrad CPC no para de crecer, y que la labor de Fran con sus estudiantes es digna de elogio. No olvidemos que los principales protagonistas de tal evento son los alumnos que están a su cargo, teniendo que desarrollar en varios meses un juego para CPC como uno de los objetivos que cumplir en su carrera universitaria.

Además, como en todas las ediciones, excepto las dos primeras, puede participar cualquier desarrollador o grupo del mundo, así que en esta ocasión no iba a ser diferente y algunos de los equipos más reconocidos han hecho acto de presencia con sus juegos. Tal es el caso de Dreamin' Bits, Salva Kantero, CNGSoft o Arnaud Bouche, algunos de los cuales llevan años participando en la competición alicantina.

Como suele ser costumbre desde 2016, se otorgaron unos cuantos premios especiales a manos de ex desarrolladores de la Edad de Oro del software español, como el programador y grafista de Dinamic, Pablo Ariza (*Rescate Atlántida*, *Astro Marine Corps*) y el músico de Topo Soft, César Astudillo "Gominolas" (*Desperado*, *Silent Shadow*, *Mad Mix Game*), así como de Relevo, el estudio liderado por Jon Cortázar.

Pese a la ausencia de algunos de los pesos pesados de la escena cepecera que sí habían participado en otras ediciones, como 4MHz o Retrobytes Productions, el nivel ha sido bastante alto, incluso entre los desarrollos universitarios, que mejora año tras año.

Así, los cinco primeros clasificados, por orden de mejor a peor, han sido *The Abduction of Oscar Z* (Dreamin' Bits), *Sorcecers* (Salva Kantero), *Ánima* (Carlos Perezgrin), *The Promotion* (Bitestudios) y *Fire Tyre* (CNGSoft), todos ellos grandes juegos de diferentes géneros que destacan en varios aspectos.

Además, *The Abduction of Oscar Z* se llevó dos de las menciones especiales (la de Pablo Ariza al mejor Desarrollo Técnico e Inteligencia Artificial y la de César Astudillo a la mejor música), mientras que *Sorcerers* hizo lo propio con una mención especial (la de Relevo al mejor producto) y dos de los premios de los patrocinadores (mejor juego con opción multijugador, por Gee-k.net y mejor música, por IndieGameMusic.com). El tercer juego que recibió más de un premio fue *Ánima*, cuyo segundo trofeo fue otro de los premios otorgados por patrocinadores (mejor juego arcade, por Arcade Vintage).

Finalmente, los dos juegos ganadores hechos por estudiantes fueron *Karting Garden* de Neon Labs (que también recibió el premio a la mejor Opera Prima, por *Blast Annual*) y *Raven Squad* de Raven Games, primero y segundo respectivamente. El premio al mejor juego novel, otorgado por Ready and Play, recayó en *Poisoned Scape de Cracktime*. Otros grandes juegos que no obtuvieron premio fueron *Throne Legacy*, *Miss Input 2*, *Prince Dastan: Sokoban Within* y *Pack Space Cowboy in Lost Planet*. ✱





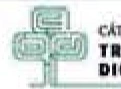
#CPC RetroDev
GAME CREATION CONTEST
2020
LIVE
AWARD CEREMONY
NOVEMBER 13th 19:00h UTC + 1
bit.ly/UATube
bit.ly/EPSLive
49 GAME ENTRIES
2315€ IN PRIZES


Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante








CÁTEDRA SANTANDER · UA
TRANSFORMACIÓN DIGITAL
UNIVERSIDAD DE ALICANTE

La revista de coches que mola

RESTOMOD ¿VOLVER A LO CLÁSICO PARA ENCONTRAR EL FUTURO?

BBC TopGear ESPAÑA

BIENVENIDOS A LA LEGENDARIA

« SPEED WEEK »

LOS MEJORES DEPORTIVOS DEL AÑO EN EL FESTIVAL DE LA VELOCIDAD

16 PARTICIPANTES, 8.553 CV... SOLO 1 GANADOR

Guía de compras

LINE-UP

SUPER FURY ANIMALS

ARCADE FIRE

NIRVANA

APEX TWIN

...Y MUCHOS, MUCHOS MÁS

VIP PASS

ENTREVISTA ROSS BRAW

ALFA ROME GIULIA GTA

LOTUS EVIJ

2,50€

Top Gear España es una revista de coches que mola.
Porque está llena de **buenas historias y espectaculares fotografías**.
Todo con el **estilo Top Gear**. ¿Aún no la tienes?
Búscala en tu quiosco más cercano.



Y todos los días en la web **Topgear.es**







SHMUP! REGRESA A LOS MSX COMO SHMUP! KAI

Y LO HACE CON MUCHAS MEJORAS

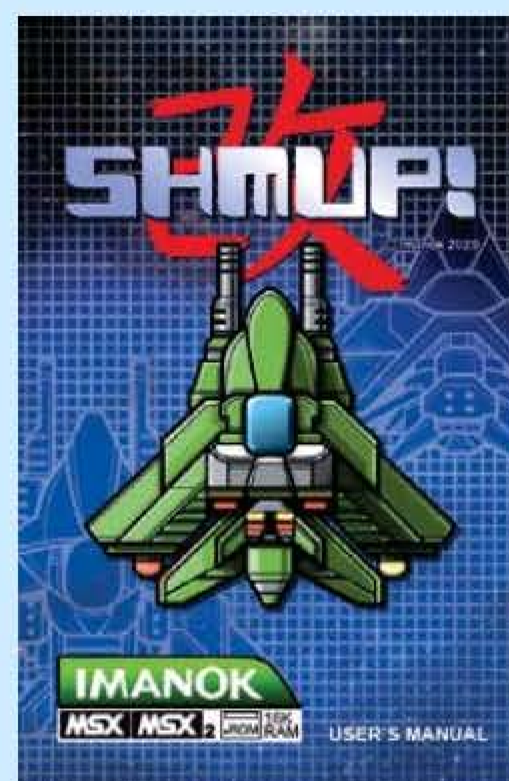
Por Atila Merino "blackmores"

En el año 2013, para la prestigiosa competición MSXDev, en la que cada año ven la luz diversos nuevos juegos para el estándar de 8 bits MSX, se presentó *SHMUP!*, un shoot'em-up de scroll vertical creado por Imanok, uno de los desarrolladores más importantes de la escena MSX. El juego quedó como tercer clasificado de aquella edición, muy cerca de los otros dos que quedaron por delante: *Shouganai* y *Malaika*. Siete años después, el veterano desarrollador catalán ha retomado el juego original y lo ha mejorado en todos los apartados, publicando recientemente su correspondiente edición física en cartucho. Todo lo que era bueno en 2013, ahora es incluso mejor, completando un juego que hará las delicias de los amantes de los matamarcianos y de la acción sin freno.

En esta ocasión, *SHMUP! Kai*, como se llama esta revisión, se puede jugar tanto en MSX como en su hermano de segunda generación, el MSX2, ya que el cartucho detecta automáticamente si se ha insertado en uno o en otro, mejorando el apartado gráfico entre otras cosas, dependiendo de la generación del ordenador, lo cual es un gran punto a su favor. Esto es posible gracias a la implementación de un motor gráfico dual que hace que el código del núcleo del juego sea el mismo para ambas generaciones y se adapte a cada una de las dos máquinas. Así, en MSX1 hace uso de screen 1 y sprites simples, mientras que en MSX2 se utilizan sprites dobles.

Otras mejoras y añadidos que se han implementado en esta versión son una nueva pantalla de título y una secuencia de introducción y otra para el final a la altura de las circunstancias. Además, en esta ocasión los planos de scroll aumentan, pasando de cuatro de la versión original a cinco de la actual. Siguiendo con el apartado gráfico, todas y cada una de las fases han sido rediseñadas, por lo que cada una de ellas cuenta con su propio entono gráfico y escenario dedicado.

Pero no se queda ahí la cosa, y es que Imanok ha añadido tres fases extra al juego con sus correspondientes jefes finales, uno de ellos de tamaño considerable. Así, un total de veinte tipos de enemigos distintos harán acto de presencia durante el transcurso de la partida. Además, nos enfrentaremos a un modo boss oculto que previamente tendremos que desbloquear.



Y si el apartado gráfico ha sido completamente actualizado, el musical no se ha querido quedar atrás, ya que se han añadido muchos temas nuevos. Ahora cada una de las fases tiene su propia música, todas compuestas por John Hassink, uno de los mejores compositores con los que cuenta la escena de MSX en la actualidad. Resumiendo, se puede decir que *SHMUP! Kai* ha cuadriplicado su tamaño, pues la versión original ocupaba tan solo 16 Kb y esta alcanza los 64 Kb, mejorando un juego que ya en 2013 era notable.

Imanok lo vuelve a lograr y, tras excelentes juegos en su haber, como *Tina's Adventure Island*, se saca de la chistera este excelente shoot'em-up vertical (las fases se juegan hacia arriba, pero también hacia abajo) que ningún buen aficionado a este imprescindible género debería perderse.

Si quieres hacerte con un ejemplar en cartucho de este futuro clásico del homebrew patrio, solo tienes que hacer tu encargo desde la web *msxcartridgeshop.com*. *

ACCIÓN NINJA DE LA BUENA

SHADOW GANGS DESEMBARCARÁ MUY PRONTO EN NINTENDO SWITCH





Tras hacer las delicias de los usuarios de Steam y Xbox One, *Shadow Gangs* está a punto de irrumpir con la furia de un ninja en el catálogo de la eShop de Nintendo Switch. Este arcade, inspirado de los clásicos de los salones recreativos de los 80 (al ver las pantallas que acompañan estas líneas seguro que reconocéis la influencia de *Shinobi*, *Shadow Dancer* o *The Ninja Warriors*), ha sido el producto de la colaboración entre varios desarrolladores europeos, entre los que se encuentra el español Toni Gálvez, quien además ha puesto voz, (o más bien los furiosos gritos) a Dan, el protagonista.

Shadow Gangs despliega unos preciosos gráficos 2D realizados a mano, al servicio de 5 niveles rebosantes de acción, que incluyen subniveles y dos rondas de bonus que no desentonarían en unos recreativos de 1989. Esta producción de JKM Corp permite jugar con la pantalla a 16:9, o en el más clásico formato 4:3, mientras afrontamos la tarea de rescatar a los miembros del clan de Dan y demostramos nuestras habilidades ninja contra diversas clases de enemigos, comandados por un villano que recuerda mucho a Freddie Mercury (los creadores del juego son fans confesos de Queen). Si buscas acción y dificultad de la vieja escuela, no te decepcionará. ✱

LA LLAVE PARA VIAJAR A 1981

RETRO GAMES RESUCITA A ESCALA REAL EL VIC-20, EL PREDECESOR DEL C64.



Tras comercializar en 2018 el TheC64 Mini y el pasado año TheC64, Retro Games Ltd ha ido un poco más atrás en el tiempo para crear TheVIC-20, una reproducción a escala real, y con teclado funcional, del ordenador que Commodore lanzó al mercado en 1981 Distribuido en España por Koch Media, TheVIC-20 recrea con todo lujo de detalle el aspecto del micro-ordenador original, aunque bajo su carcasa se esconde un hardware actual que podremos conectar a nuestro televisores gracias a su salida HDMI.

El pack se acompaña de un joystick con microswitches, que se conecta al "ordenador" a través de cualquier de sus cuatro puertos USB (tres situados en el lateral, y otro más en la parte trasera). El catálogo de TheVic-20 se compone de 64 clásicos licenciados, rescatados del catálogo original del Vic-20 y el Commodore 64, además del moderno, y colosal, *Galencia*. Entre estos títulos se pueden contar algunas de las mejores creaciones de Hewson, Epyx y el maestro Jeff Minter. Además, podremos cargar más juegos con solo conectar un pendrive a uno de sus puertos USB.



TheVIC-20 permite elegir entre diversos formatos de pantalla (a 50 o 60 Hz y con filtro CRT opcional), así como ejecutar el BASIC de VIC-20 o el de C64, y así poder revivir con su teclado funcional aquellas tardes inolvidables en las que nos pasábamos la tarde "picando" programas y los cargadores de la *Micromanía*. Y ojo, porque Retro Games Ltd ya ha dado alguna pista sobre sus planes para 2021, que podrían implicar el retorno del mítico Commodore Amiga. ¿Será en formato mini o a escala real? ✱

GAME & WATCH SUPER MARIO BROS.: COMO VOLVER A LOS 80

NINTENDO CULMINA EL 35 ANIVERSARIO DE MARIO A LO GRANDE





Durante este extraño 2020, Nintendo ha celebrado de una fecha muy importante en su calendario: el 35º aniversario de *Super Mario Bros.* "Festivalendas" en las que hemos asistido al lanzamiento de los cucos LEGO Super Mario, el nacimiento y ocaso del battle royale *Super Mario 35* o el recopilatorio de tres de los mejores *Marios* 3D. Pero, como se suele decir, lo mejor estaba por llegar. Nintendo ha querido cerrar el aniversario ni más ni menos que volviendo a sus orígenes, a una parte importante de su éxito a principios de los años 80, cuando Gunpei Yokoi encarnaba como nadie esa filosofía conocida como "pensamiento lateral". Esto, aplicado al videojuego, implicaba dar un uso distinto a una tecnología ya rodada y barata. Fruto de ello, en 1980 nacieron las primeras Game & Watch, unas pequeñas portátiles (o handhelds) que reconvertían las pantallas de cristal líquido de las calculadoras en el campo de batalla de sencillos y primitivos juegos. Un éxito que se consagró a lo largo de poco más de una década, con 60 modelos diferentes (que tuvieron distintas series y formatos, con pantallas múltiples, estilo tabletop, controles más o menos complejos...) y que ahora Nintendo rescata de la mejor manera posible...

Por eso, si fuiste niño en los años 80, muy probablemente la propuesta de *Game & Watch Super Mario Bros.* te haya llamado la atención. Su exterior es idéntico al de las G&W originales, desde el tamaño y grosor de la pequeña consola, pasando por la plancha de metal que protege el frontal (incluido el pequeño borde elevado rodeando la pantalla), o los diminutos botones de goma de la esquina superior derecha para elegir entre las distintas opciones que ofrece. Todo ha sido diseñado para que la experiencia, lo tangible, sea lo más parecido a las G&W originales. Pero, claro, el resto se ha puesto al día, manteniendo la filosofía del pensamiento lateral. Para empezar la pantalla, de 2,36", es a todo color. Tiene buen nivel de brillo, la imagen es nítida y sin aparente rastro de ghosting. A juego con el cambio de pantalla están "las tripas", que son más "potentes"... o lo suficiente para mover juegos de 8 bits de consolas como NES. De hecho, el homenaje es justo ese: ofrecer el primer juego de Mario, *Super Mario Bros.*, y su secuela (*The Lost Levels*, que en Japón se llamó *Super Mario Bros. 2*). Incluye un tercer juego, en homenaje también a las propias G&W, y no es otro que una versión de *Ball*, la primera de aquellas maquinitas, pero con la cara de Mario (imitando el tono monocromo del juego original). La emulación es perfecta, y el control, gracias a su cruceta y botones, soberbio. Aparte de los tres juegos también incluye otra característica típica de estas maquinitas: el reloj digital (aunque aquí ha perdido la función de despertador y su "pata de cabra" para ponerla en modo exhibición). A cambio, hemos ganado multitud de extras, easter eggs y secretos, que sin duda hacen que la máquina sea muy atractiva per sé. En la siguiente página os mostramos algunos de los mejores secretos de la más reciente Game & Watch.

Como decimos, aunque el espíritu es el mismo, no es lo único que ha cambiado: tampoco hay tapa para las pilas (tiene batería interna, y puerto de carga USB-C) y un sencillo menú para cambiar de juego y otro para controlar el brillo de la pantalla y el volumen del altavoz. Altavoz, en singular, dado que el sonido es mono (y no hay clavija para auriculares), aunque suena sorprendentemente bien, nítido y sin distorsiones incluso a máximo volumen.

No obstante, una de las características que sorprende más, quizá porque no la esperábamos para nada, es que cuenta con el llamado "Quick Resume", que tan de moda han puesto la nueva generación de consolas: reanudar los juegos allí donde los dejamos la última vez. Puedes saltar entre los tres juegos todas las veces que quieras, que la diminuta G&W recordará dónde dejaste cada juego la última vez... siempre y cuando tenga batería. Un detalle que, sin ser como las partidas guardadas, actúa de manera similar para que podamos retomar el juego cuando nos apetezca.

No es lo único cuidado: *Game & Watch Super Mario Bros.* también cuenta con algunas bellísimas ilustraciones "ocultas", que aparecen en momentos puntuales, como cuando la consola entra en modo reposo (a los tres minutos de inactividad). Ver a Mario tumbado a la bartola, "medio





roque" antes de apagarse la consola es un puntazo...

Como decimos, *Game & Watch Super Mario Bros*. es todo un viaje a la nostalgia... y es algo que se nota incluso antes de sacar la consola de la caja. El viaje a los años 80 comienza desde el propio diseño del "packaging" (o envoltorio). Cuenta con una sobrecubierta de plástico con los motivos a color de Mario... pero al retirarla, encontramos la típica caja con tonos dorados que remite a la serie Wide Screen de las Game & Watch originales, una de las más populares, e incluso el homenaje a *Ball*, como si fuera el juego principal. A partir de ahí, todo está cuidado, hasta la solapa que vemos nada más abrir la caja, con un mensaje de agradecimiento de Mario y Luigi.

Eso sí, no todo en el homenaje es perfecto. Como hemos dicho, falta el despertador, la peana para poder exhibirla en una estantería, la clavija para auriculares... Pero, quizá, y dadas las características del dispositivo, y del homenaje a Mario por su 35 aniversario, quizá lo ideal hubiera sido haber incluido también *Super Mario Bros. 3*, y así ofrecer la saga del fontanero en NES entera. Puestos a pedir, incluso se echa en falta un manual al estilo clásico, con ilustraciones en blanco y negro explicando los controles de cada juego... Pero aun con esas flagrantes omisiones, que nadie lo dude: si tuviste en su día una Game & Watch, o alguna vez has soñado con tener una, *G&W Super Mario Bros*. es la mejor puesta al día posible de ese concepto... pero siempre manteniéndose fiel a la filosofía original de estas inolvidables maquinitas. El precio tampoco es un disparate, 59,99 euros, que es lo que te separa de llevarte a casa la primera Game & Watch de Nintendo en casi 30 años. No es barato, pero siempre lo será más que intentar conseguir uno de los modelos originales... Sea por coleccionismo, o por amor a Mario, te recomendamos que no te duermas en los laureles: *G&W Super Mario Bros*. solo estará a la venta unos meses. No te despistes, o quizá sea tarde para cuando quieras conseguirla. ✱

MÁS DE LO QUE PARECE A SIMPLE VISTA

G&W Super Mario Bros encierra unos cuantos extras y secretos que merece la pena investigar. Por ejemplo, en el modo reloj podemos toparnos con ciertos enemigos o cambios en el entorno a horas muy concretas, como las 5:55. Pulsando botones hacemos que aparezcan más enemigos, que cambie el escenario... Son detalles "chorra", pero invitan a trastear y probar cosas. En total hay 35 de estos secretos y curiosidades, y algunos son tan simples como presionar 5 segundos el botón A en el reloj para que se active una canción que nos enseña a pintar de manera sencilla a Mario. No obstante, los mejores secretos y curiosidades están en los juegos. Los dos *Super Mario* tienen modo con vidas infinitas si presionamos el botón A durante 5 segundos. *The Lost Levels* cuenta con un nuevo mundo con cuatro niveles que podemos desbloquear tras conseguir 8 estrellas (logramos una por cada vez que completamos el juego), mientras que *Super Mario Bros*. cuenta con un modo difícil que no se pierde al apagar la *G&W Super Mario Bros*. Por su parte, *Ball* cuenta con Luigi como personaje oculto jugable (solo cambia el gráfico de la cabeza). Por tener, Mario tiene hasta una animación para hacer el moonwalker de Michael Jackson...





El Legado de MONKEY ISLAND

Cuando LucasArts creó The Secret of Monkey Island nació un juego que se convirtió en el referente del género y probó que también te podías partir de risa con los juegos. Celebramos los 30 años de Guybrush hablando con el equipo que llevó el barco a buen puerto.

TEXTO DE HARETH AL BUSTANI, KONSTANTINOS DIMOPOULOS Y DARRAN JONES

Tiene algo de justicia poética que los derechos de *The Secret of Monkey Island* hayan ido a parar a Disney, ya que una atracción de Disneyland inspiró, en parte, la desternillante aventura de Ron Gilbert. Cuando Ron estaba pensando qué hacer después de *Maniac Mansion*, el cual había diseñado con Gary Winnick, su pasión por los piratas y la atracción de Disney *Piratas del Caribe*, así como la novela de aventuras *En costas extrañas*, le sirvieron de inspiración para crear una aventura épica point and click.

De hecho, Ron pensó ya en un juego de temática pirata en 1988, al terminar *Zak McKracken And The Alien Mindbenders*, aunque en aquel momento no pensó en algo como Guybrush Threepwood o LeChuck. Lucas Games (que es como se llamaba por entonces LucasArts) se interesó por la idea pero no la llevó adelante ya que Ron y más personal de Lucasfilm estaban trabajando en la aventura gráfica de *Indiana Jones y la Última Cruzada*. Pero fue positivo que la idea no llegase a buen puerto en aquel momento ya que así pudo evolucionar el sistema básico de diálogos que tenía *Indiana Jones* tanto para *Monkey Island* como para otros muchos juegos posteriores de LucasArts.

En el equipo de diseño de *Monkey Island* estaban Ron y dos personas más que ayudaron a rediseñar el panorama de las aventuras gráficas durante el tiempo que pasaron en LucasArts, y luego siguieron haciéndolo en otras partes cuando el desarrollador dejó de crear aventuras, en el momento en que los juegos point and click empezaron a desaparecer a finales de los 90. Tim Schafer siguió creando para LucasArts algunas aventuras muy famosas como *Full Throttle* o *Grim Fandango* y se acabó marchando de la empresa en el año 2000 para crear Double Fine Productions, que celebra ahora su vigésimo aniversario. Dave Grossman fue el tercer hombre del equipo y el guionista de *Monkey Island*, y también desempeñó un papel relevante en el impulso que se dio al género; dejó LucasArts en 1994 y trabajar al principio como freelance para Ron Gilbert en Humongous Entertainment (estudio que Ron fundó con Shelley Day en 1992) y luego desarrollando varias aventuras episódicas para Telltale Games (otra empresa fundada por ex trabajadores de LucasArts) como *Bone, Sam & Max* y *Tales of Monkey Island*.

El equipo de Ron arrasó con *Monkey Island*, lo que llevó a que LucasArts realizase varias secuelas hasta 2009 con la ya mencionada *Tales of Monkey Island*. Es cierto que cuando salió *Monkey Island* ya existían juegos con un componente humorístico, pero pocos juegos de la época podían igualar el agudo ingenio del que hizo gala Guybrush cuando empezó sus peripecias con la intención de convertirse en un poderoso pirata. Pero *Monkey Island* no se hizo famoso únicamente por ofrecer un chiste tras otro, sin tregua, es que todo en la aventura marinera de LucasArts tenía un sello de calidad, desde sus fascinantes puzles a sus gloriosos píxeles y el increíble diseño de Steve Purcell para la carátula (a la derecha lo tienes en todo su esplendor). *Monkey Island* rebosaba de energía y creatividad (hasta la forma en que el juego protege el copyright es una genialidad) y ayudó a que LucasArts se convirtiese en la reina de las aventuras point and click, una corona que la empresa retuvo hasta la desaparición del género.

En 2009 había el suficiente interés como para que Disney lanzara una remasterización de *Monkey Island* (a la que le siguió *LeChuck's Revenge* en 2010) pero la serie ha estado desaparecida desde entonces. El propio Ron Gilbert pidió públicamente a Disney que le vendiera los derechos en 2016 y al año siguiente surgió una petición online que actualmente cuenta ya con 27.000 firmas, pero hasta el momento Disney se ha mantenido en silencio. No está claro si con la celebración del 30 aniversario del juego el publisher revisará la situación de la franquicia, pero lo que nos ha quedado claro al hablar con los creadores del juego en estas 14 páginas es que sienten todavía un gran amor hacia la primera aventura de Guybrush y haciá toda la serie. ▶

Lobos de mar

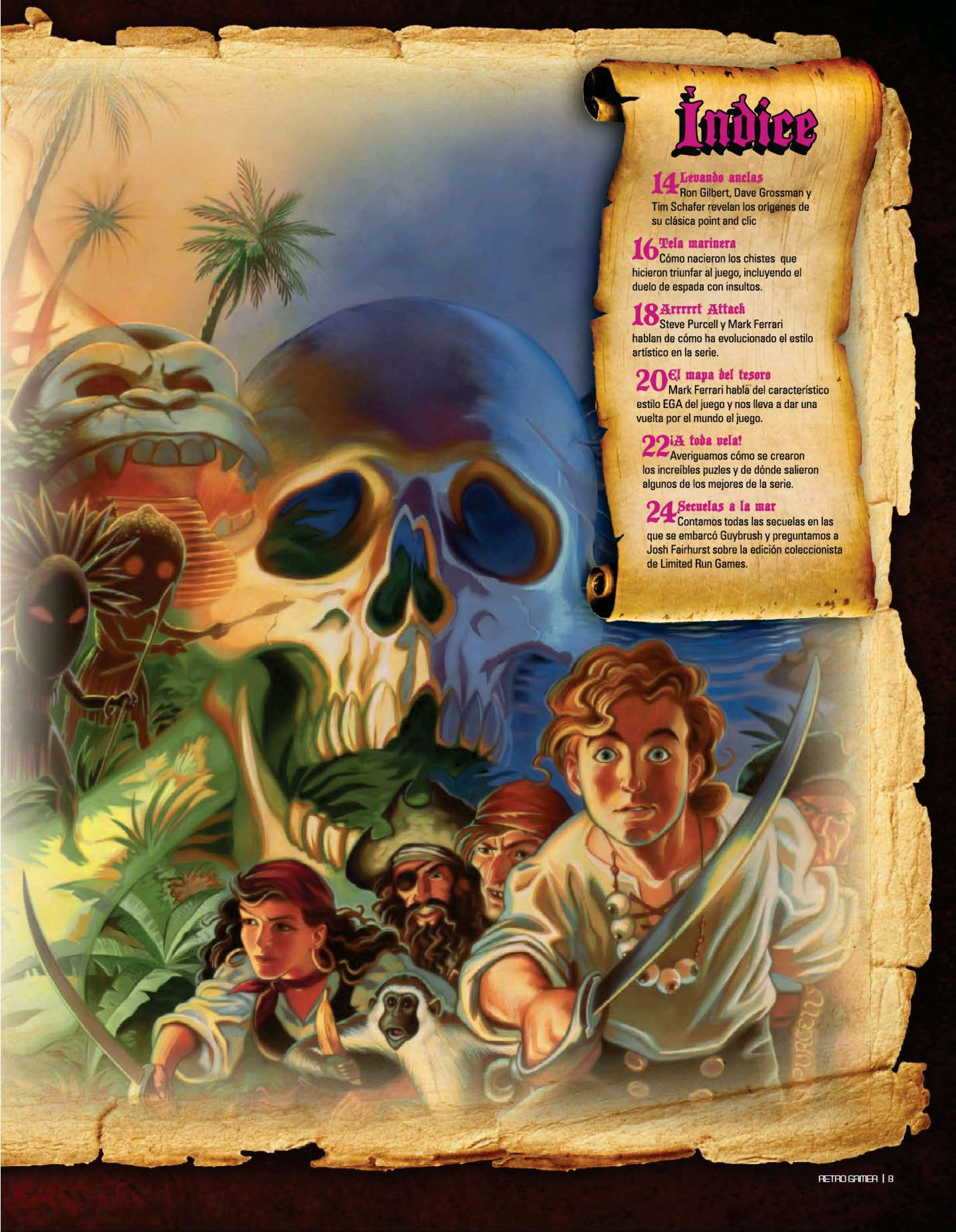

Ron Gilbert
DIRECTOR, CODISEÑADOR, GUIONISTA


Tim Schafer
CODISEÑADOR, GUIONISTA


Dave Grossman
CODISEÑADOR, GUIONISTA


Steve Purcell
ARTISTA, DISEÑADOR CARÁTULA


Mark Ferrari
ARTISTA



Índice

14 Levando anclas
Ron Gilbert, Dave Grossman y Tim Schafer revelan los orígenes de su clásica point and clic

16 Tela marinera
Cómo nacieron los chistes que hicieron triunfar al juego, incluyendo el duelo de espada con insultos.

18 Arrrrrt Attack
Steve Purcell y Mark Ferrari hablan de cómo ha evolucionado el estilo artístico en la serie.

20 El mapa del tesoro
Mark Ferrari habla del característico estilo EGA del juego y nos lleva a dar una vuelta por el mundo el juego.

22 ¡A toda vela!
Averiguamos cómo se crearon los increíbles puzles y de dónde salieron algunos de los mejores de la serie.

24 Secuelas a la mar
Contamos todas las secuelas en las que se embarcó Guybrush y preguntamos a Josh Fairhurst sobre la edición coleccionista de Limited Run Games.

Levando anclas

The Secret of Monkey Island empezó con la intención de mejorar, y a medida que el equipo de futuras leyendas fue dando forma a la visión de Ron Gilbert. El resultado fue una obra maestra para la posteridad.

En cuanto Ron Gilbert terminó de trabajar en *Maniac Mansion* empezó a planificar su siguiente título. Pero según iban llegando las cifras de ventas empezó a preguntarse por qué *King Quest* de Sierra On-Line vendía más que *Maniac Mansion*. Quizás, pensó, era porque *King Quest* era un juego de fantasía, un género que estaba muy de moda. "El problema era que a mí no me gustaba nada la fantasía", nos cuenta.

"No quería hacer un juego sobre dragones, orcos y todo eso, así que empecé a pensar en otros géneros y ambientaciones que pudieran transmitir lo mismo que la fantasía, pero sin ser fantasía. Una de las ideas era sobre piratas". Entonces le pidieron a Ron que se fuera a desarrollar *Indiana Jones y la Última Cruzada* para Commodore 64, y esto le dio un respiro para pensar qué hacer. Se le ocurrían constantemente ideas para su juego de piratas, pero no lograba darles coherencia. "Y entonces me leí el libro *En costas extrañas*". De repente, todo encajó. "En primer lugar, el protagonista no era un pirata, era como un pez fuera del agua", explica Ron. Era una idea que tenía sentido en un videojuego. "Es una de las cuestiones que siempre me ha molestado de *Police Quest,* que se supone que ya eras un policía y, sin embargo, perdías el juego y te despedían porque no sabías que tenías que dejar la pistola en la taquilla al terminar el turno. Así que decidí que Guybrush iba a sentirse como alguien fuera de su elemento, y lo dice él mismo en la primera frase del juego: 'Me llamo Guybrush y quiero ser pirata'. A partir de ese momento el jugador se identifica con el personaje".

Otra característica de *En costas extrañas* que encajaba a la perfección en el juego que tenía Ron en su cabeza era el uso del vudú. "Gracias a él todo el juego podía tener ese aire mágico que no procedía de la fantasía típica, sino una magia procedente del vudú y que además permitía configurar al personaje de LeChuck", nos cuenta Ron.

Faltaba poco para acabar *Indiana Jones* y Ron reunió a un equipo variopinto de nueve personas







» El secreto de *Monkey Island* era el increíble equipo que lo creó y la habilidad de Ron para coordinarlos a todos. Fotos cedidas por Tim Schafer.



» [PC] El valiente Guybrush tomó su nombre de un nombre de archivo provisional del sprite del personaje.

Los Personajes

LOS BUENOS Y MALOS CLAVE.... Y UN VENDEDOR INSOPORTABLE

Guybrush Threepwood

Guybrush es un joven algo tontorrón pero ingenioso que se muere por ser un pirata. Tiene buenas intenciones pero no duda en usar métodos poco éticos.





Elaine Marley

Guybrush y LeChuck están enamorados de la valiente y bella gobernadora de Mêlée Island. Al final se casa con Guybrush en *The Curse of Monkey Island*. Ron nunca se había planteado que terminaran así.

LeChuck

LeChuck tal vez sea el pirata más sanguinario del mundo. Debido a su ansia de poder y al amor a Elaine, se niega a estar muerto. Odia a Guybrush, claro.





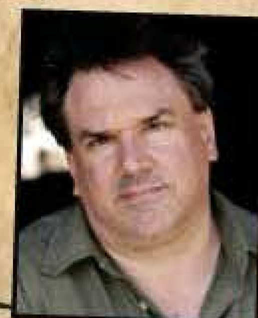
Stan

Stan es un charlatán que siempre tiene algo que vender y lleva un traje tan chillón como él, con un dibujo que no se mueve ni aunque sus brazos y piernas no paren de moverse a lo loco.

Señora del Vudú

Lady Vudú tiene el tino de aparecer cuando Guybrush la necesita. Aunque tiene un montón de absurdas baratijas a la venta, la verdad es que conoce bien la magia vudú.





"SI HAGO OTRO JUEGO VOLVERÉ A MONKEY ISLAND Y MONKEY ISLAND 2 PARA INTENTAR VOLVER A CONSEGUIR LO QUE HIZO QUE ESOS JUEGOS FUERAN TAN ESPECIALES. NO SÉ SI ALGUNA VEZ LO HE LLEGADO A DESCUBRIR"

Ron Gilbert

» [PC] La decisión de que Guybrush estuviera fuera de su elemento fue una genialidad que logró que el jugador se identificase con el protagonista.

para lo que se llamó provisionalmente *Mutiny On Monkey Island*. Habían empezado a diseñar los puzles y la historia del juego cuando llevó a Tim Schafer y a Dave Grossman para programar y ser coguionistas del juego. Tim y Dave fueron dos de los reclutas que Lucasfilms había entrenado con el motor SCUMM de Ron. Cuando no estaban en la oficina se reunían en casa de Ron para empaparse de las películas de Errol Flynn o ponerse al día con *Los Simpson* y *Twin Peaks*.

Tim, que es hoy presidente y CEO de Double Fine Productions, se ríe al recordarlo: "Antes de mi entrevista me compré una copia de *Zak McKracken* y estaba tan mal de dinero que luego la devolví". Le encantaba el intuitivo motor SCUMM, del que dice que "cambió el concepto que tenía de los lenguajes de encriptado" porque estaba específicamente diseñado para las aventuras. Lo describe como "orientado a la habitación", y añade: "tú decías 'andar Guybrush a la ventana' y 'parar ahí', 'esperar a que llegue ahí' y entonces 'decir esta frase', tan natural como si lo estuvieras describiendo en lenguaje normal".

La única aventura gráfica a la que había jugado Dave hasta entonces había sido *Leisure Suit Larry*, que pidió prestado a su compañero de piso. "Para mí eran como películas", dice Dave. Disfrutaba con las reuniones diarias en las que el artista Steve Purcell se dedicaba a hacer dibujos. Dave, que ahora está en la empresa de historias de audio interactivas Airplay, recuerda: "escribí un poema una vez sobre que las ideas que eran como el polvo, que están flotando por ahí y lo difícil era hacer algo interesante con ellas".

Steve dice que Ron era un colaborador brillante. "Ron siempre tenía una idea definida pero estaba abierto a otras opciones. Esa flexibilidad de mezclar el arte y el guion y seguirlos adonde quieran ir es un lujo para un creador". A los *sprites* móviles se les llamaba 'brushes' y cuando Steve guardó el sprite del protagonista, que no tenia ni nombre, llamó al fichero 'guybrush.bbm' ('brushdeltipo.bbm' en español). Poco después el protagonista pasó a llamarse de forma oficial Guybrush Threepwood.

Contrataron a Michael Land para la música y Ron le dijo que él veía la banda sonora inspirada en los tambores metálicos del calipso. "Michael tomó esa idea, la siguió y compuso una música brillante", recuerda Ron.

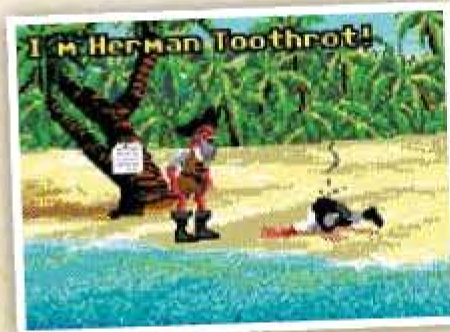
Ron no quiere explicarnos cuál es el secreto de Monkey Island, aunque el secreto de *The Secret of Monkey Island* parece haber sido la dinámica de grupo. Según Tim, "el arte era increíble, la música era increíble; Ron no le decía a nadie 'tienes que hacerlo mejor' porque todos éramos unos perfeccionistas que queríamos crear algo increíble". ▶





» [PC] Después de leer *En costas extrañas*, Ron se dio cuenta de que el vudú podía sustituir a la alta fantasía.



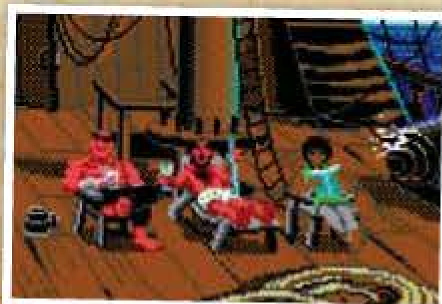


Herman Toothrot

■ Fue gobernador de las tres islas antes de perder la memoria y pasar dos décadas abandonado en Monkey Island, donde disfruta con sus problemas con los 'caníbales' nativos.

La tripulación

■ La tripulación de Guybrush la componen Meathook, al que un loro le arrancó las manos , un ladrón llamado Otis y Carla, la maestra de la espada y de las humillaciones verbales.





Los caníbales

■ Antes se ponían morados con los turistas que se perdían, pero han decidido cuidarse más y no comen carne roja. Después de mudarse a Blood Island se vuelven veganos.

Murray

■ Murray es una desagradable calavera que quiere aterrorizar a todo el Caribe. Aparece en *The Curse of Monkey Island* cuando Guybrush la separa de su cuerpo de un cañonazo.





Morgan LeFlay

■ Morgan no aparece hasta *Tales of Monkey Island* pero esta cazarrecompensas es uno de los personajes más queridos de la serie y una pirata de tomo y lomo.

Tela marinera

Además de un gran diseño, Monkey Island trajo una carcajada por minuto de una manera única que unía la sátira, el sarcasmo, el anacronismo y la farsa de forma hilarante.



» [PC] Los caníbales proceden de las dietas de los 80, pero el mono de tres cabezas fue una broma de Tim que Ron dejó.

Ron Gilbert



¿Cuáles fueron tus influencias en la comedia?
La mayor parte de mi humor absurdo viene de los Monthy Python, y creo que eso se nota en *Monkey Island*. También me gustan las películas de Mel Brooks como *Sillas de Montar Calientes* o *El Jovencito Frankenstein*.

¿Cuál es tu huevo de pascua favorito?
No sé si se le puede considerar un huevo de pascua, pero Guybrush de verdad muere si pasa más de 10 minutos bajo el agua. No sé a cuánta gente le ha pasado o si todo el mundo ha logrado resolver el puzle en ese tiempo. Se supone que no era un rompecabezas demasiado difícil.

Cuando estabas escribiendo los chistes ¿pensabas en algún tipo de público en particular?
La verdad es que no pensaba "bueno, quiero atraer a este tipo de persona, así que voy a incluir este tipo de bromas y voy a evitar este otro tipo de bromas". El equipo se divertía haciendo el juego y todos nos reíamos.

¿Cómo decidisteis quién escribiría qué partes?
Cuando veía una sección del juego, dependiendo del humor que quería que tuviera decidía quién de nosotros tres se iba a encargar de escribirla. Dave Grossman tiene un humor muy sofisticado algo sarcástico, así que si había escenas en las que me encajaba algo así le encargaba a Dave que las escribiera.


» [PC] Había una forma de morir: Guybrush avisa de que aguanta la respiración solo 10 minutos.





Tim Schafer



¿Cómo se te ocurrió lo del mono de tres cabezas?
Estaba escribiendo la parte los aldeanos y fue una estupidez que se me ocurrió. Necesitaba que mirasen para otro lado un segundo y dije: "Mira, detrás de ti, un mono de tres cabezas". Ron estaba mirando cómo hacíamos ese diálogo y cuando llegó a esa línea le dije algo como: ·Es provisional, ya se nos ocurrirá algo" y él estaba como: "no, lo dejamos" y añadió: "Lo que sería gracioso es que Steve [Purcell] dibujase un mono de tres cabezas". Y Steve hizo el mono y añadió el chiste en el que un mono se come el plátano, otro lo mastica y el tercero se lo come.

¿A quién se le ocurrió la idea de los caníbales veganos que se cuidan en lo que respecta a la alimentación?
Era la época en la que todo empezaba a ser bajo en grasas, a finales de los 80. Mi hermana y mi madre estaban a tope con esa alimentación, y estábamos diciendo que sus dietas eran muy restrictiva. Recuerdo que estábamos justo hablando de ese tema y dije: "estoy atascado con la gente esta de la aldea..." y Ron dijo: "haz que estén obsesionados por su salud, que no quieran comer mucha grasa", y acabaron siendo unos caníbales veganos.

¿De dónde salió el nombre del SCUMM Bar?
Mark [Ferrari] me contó lo dibujó así como una broma, porque no sabía cómo se llamaba la taberna, así que la llamó SCUMM Bar y le puso una cara sonriente como un guiño para Ron en plan "llámalo como quieras" y Ron lo dejó así.

Dave Grossman



¿Qué eran las "orgías de pizza"?
La gente que conocíamos venía a última hora del día y les dábamos un montón de pizza y refrescos y les pedíamos que jugaran al juego durante unas horas y veíamos cómo reaccionaban. En parte lo hacíamos "para ver dónde se ríen y dónde no".

¿Cómo nació la broma del árbol del caucho?
Ese chiste nació de un malentendido con el dibujo de un escenario. Había una grieta dibujada donde se supone que tenía que estar el personaje. Al principio pensé: "¿me he perdido alguna reunión? ¿Hay algún puzle o algo para que no tengas que ir ahora a esa parte? Pregunté si me había perdido algo y me dijeron: "No, no, está dibujado así para que sea más emocionante", pero yo estaba inspirado y me dije: "Vale, pues voy a usar *Dpaint*, haré una versión en la que ese trozo de acantilado se rompa, voy a hacer una animación y que Guybrush se caiga". Cuando amaneció ya lo había implementado en el juego.

¿Cuál es tu chiste favorito?
A mí me gusta mucho la parte en la que envías al tendero a buscar a la Maestra de la Espada. También me gusta esa parte como puzle porque no se trata simplemente de "utilizar una cosa con otra para obtener un resultado", sino que tienes que prestar atención.

» [PC] George Lucas hace un divertido cameo como el trol que guarda el puente.

» [PC] Cada centímetro del juego rezuma el amor de Ron Gilbert hacia el humor sarcástico, anacrónico y absurdo.



» [PC] Mark Ferrari llamó a la cantina como el motor del juego como broma, y puso la carita para que Ron se acordase de cambiarlo. Ron dejó el nombre.



» [PC] El árbol de caucho que se burla de las muertes de Sierra Online surgió cuando Dave vio una grieta en el dibujo del fondo y decidió usarla.



"NO CREO QUE NADIE HUBIESE DICHO QUE EL JUEGO IBA A DURAR DÉCADAS O TERMINARÍA EN UN MUSEO. INTENTÁBAMOS CREAR ALGO DE LO QUE PUDIÉSEMOS SENTIRNOS ORGULLOSOS"

Steve Purcell

Duelo verbal

CÓMO EL EQUIPO COMBINÓ LA ESGRIMA CON LOS INSULTOS

Una de las características que menos le gustaban a Ron de los juegos de Sierra es cómo "metían la acción" en sus aventuras, con "secciones arcade en las que ponías a prueba la rapidez de tus reflejos para conseguir cosas". Para él las aventuras gráficas debían basarse en la lógica. "Un juego de piratas debía tener peleas con espadas, pero no quería que fueran a base de dar golpes, y ahí los insultos funcionaron muy bien, porque la lucha de esgrima se convirtió en una resolución de puzles.

El momento 'eureka' se produjo durante una de las reuniones habituales de Ron, cuando reunió al equipo para ver películas antiguas de piratas de la época de Errol Flyn para que les sirvieran de inspiración. "Una de las cosas que vimos es que en esas películas estaban mucho tiempo hablando, insultándose y lanzándose pullas unos a otros. Y cuando estábamos viéndolas se me ocurrió que en realidad se trataba más de esos enfrentamientos verbales que de luchar con las espadas".

Tim recuerda que este asunto de las luchas con espadas surgió durante una de las tormentas que ideas que el equipo celebraba cada tarde. "Eran unas sesiones que Ron organizaba después de comer, todavía hoy intento mantener esta costumbre, y decíamos "no vamos a salir de esta habitación hasta que tengamos diseñados dos puzles".

En aquel entonces Tim todavía estaba pensando en las mecánicas de acción para las escenas de duelo con espadas. Ron sugirió sustituir la acción por un diálogo basado en el intercambio de insultos, pero Tim temía que la gente se sintiera 'estafada' si no había cruce de espadas de verdad. "Dije algo como: 'No sé si a la gente le van a gustar esos duelos con insultos porque creo que esperan que sea una lucha a lo *Karateka*: ataque arriba, en medio y abajo, bloqueo alto, medio y bajo'", recuerda. Pero Ron decidió seguir su instinto en lo que resultó ser un movimiento visionario. Tim añade: "Fue una decisión creativa valiente, no me creía que lo fuéramos a hacer. Está claro que fue la decisión correcta y tampoco me resistí mucho tiempo. Una de las cosas que aprendí de Ron es a no tener miedo de llevar adelante esas ideas extrañas innovadoras. Es más, que precisamente las ideas que hay que defender son esas".



Arrr-t Attack



Además de ser un juego con un diseño pionero, The Secret of Monkey Island subió el listón en cómo podían verse los juegos, con gráficos de vanguardia, un estilo artístico sensacional y brillantez técnica.



» A Mark Ferrari no le gustaba nada la paleta EGA de 16 colores de *Zak McKracken.*'





» [PC] Mark dibujó "lo bonito" y Steve lo "divertido o terrorífico".



» [PC] Ron y Gary Winnick encontraron la forma de comprimir el tramado.

El universo de *Monkey Island* se presenta con toda su intensidad al principio del juego, con las estrellas brillando sobre la silueta y los acantilados de Mêlèe Island. Cuando Guybrush se adentra en el pueblo pirata, una impresionante puesta de sol ilumina el horizonte sobre el mar envolviendo todo en un glorioso resplandor. Eran unos gráficos innovadores que no se habían visto hasta entonces en una aventura gráfica, toda una declaración de intenciones de Mark Ferrari, quien, antes de entrar en Lucasfilm "nunca había tocado un ordenador".

El primer videojuego de Mark fue *Zak McKracken And The Alien Mindbenders*, y aprendió rápido a dominar la herramienta *DPaint*, pero no le gustaban las limitaciones de color de la paleta EGA. "Solo tenías 16 colores y, peor aún, eran fijos", recuerda, "estaban ese verde lima, un rosa chillón y el marrón mostaza".

La solución que se le ocurrió fue desarrollar un tramado, una técnica llamada *dithering* que consiste en dibujar píxeles de colores alternos en un patrón de damero para crear una paleta más amplia. Como los monitores CRT tendían a hacer los gráficos un poco borrosos, ese efecto se magnificó. Ron y el director de arte, Gary Winnick estaban tan impresionados por las escenas EGA de Mark que encontraron la manera de comprimir los gráficos puntillistas. Tras aplicar la técnica en *LOOM*, Mark cuenta riéndose: "*Monkey Island* fue una tesis doctoral en hacer tramados en EGA".

Ron le dijo a Mark que quería que el juego transmitiese la misma sensación que la atracción de Disney de *Piratas del Caribe.* Dice: "No me he encontrado nunca con otro artista de ordenador con el mismo sentido de la iluminación que tiene Mark. La verdad es que en los primeros cinco o diez minutos de *Piratas del Caribe* lo más importante es la iluminación".

Mark aportaba el sentido de la profundidad, la perspectiva y la iluminación evocadora de los maestros holandeses y el creador de *Sam & Max,* Steve Purcell, definió el estilo del juego y el lenguaje visual. Se dividieron los escenarios, Mark normalmente se quedaba con los sitios bonitos y Steve con todo lo que fuera "divertido o terrorífico".

Steve sostiene que *Monkey Island* se construyó basándose en las innovaciones visuales de sus predecesores. "*La Última Cruzada* abrió un poco

Reinventando Monkey Island

¿QUÉ FIDELIDAD TIENE CON EL ORIGINAL LA EDICIÓN ESPECIAL?

En 2009, poco después de que Telltale escuchase a los fans de *Monkey Island* y sacase una secuela nueva, LucasArts puso la guinda al pastel con la Special Edition de *The Secret of Monkey Island*. El juego clásico recibió un repaso visual, con ilustraciones dibujadas a mano sobre los gráficos originales, una extensa partitura orquestal y un completo doblaje con los actores que se hicieron famosos con *The Curse of Monkey Island*.

El juego se adapta a un público más moderno con la inclusión de un sistema de pistas in-game. Estas características reflejan que los tiempos habían cambiado, Ron dice que los jugadores esperan algo diferente de los juegos hoy día. "Nadie está tres días intentando resolver un puzle, estás tres minutos intentando resolver ese puzle y luego vas a internet a buscar una guía".

Los diseñadores actuales, añade, simplemente no se pueden permitir crear los juegos tal como lo hacían entonces. "En aquella época nunca jamás habría pensado en añadir un sistema de pistas en un juego como *Monkey Island*", dice. Pero añade que cuando trabajaba en su último juego, *Thimbleweed Park,* "tuvimos que incluirlo porque la gente lo pedía".





» [PC] El estilo clásico es atemporal, pero la Special Edition no lo hace nada mal.





"ME GUSTA PENSAR QUE LOS JUEGOS APORTAN ALGO BUENO AL MUNDO. UNO NO SE PUEDE ESTAR RIENDO Y PEGANDO AL DE AL LADO AL MISMO TIEMPO, ES IMPOSIBLE HACER LAS DOS COSAS A LA VEZ"

Dave Grossman

las composiciones. *Zack McKracken* y *Maniac Mansion* usaban unos escenarios más formales. Nuestros personajes eran más pequeños por lo que podían moverse por los fondos y teníamos el escalado de personajes en *Indy*, por lo que podíamos crear un plano más inclinado para saber cuándo los personajes se alejaban".

Igual que Mark, quien desde entonces ha creado la app *Living Worlds* y la serie online *TWICE*, Steve vio las limitaciones técnicas como una oportunidad de innovar. "En lo que respecta a la animación, los personajes eran demasiado pequeños para que se definieran la mayoría de sus características, así que dependíamos de una animación expresiva siempre que era posible. Stan es un buen ejemplo, todo su cuerpo define al personaje".

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge mantuvo la estética del primer juego, pero experimentó un gran cambio con el paso a VGA, lo que expandió su paleta a 256 colores. Más aún, la revisión del motor SCUMM dotó al juego de un inventario visual que dio vida a todos esos objetos extraños y maravillosos. *The Secret of Monkey Island* recibió más tarde el mismo tratamiento en una versión en CD-ROM y una impresionante banda sonora en MP3.

La carátula original de Steve Purcell para los dos primeros *Monkey Island* era increíblemente realista. Dice de ella que dio a los jugadores la oportunidad de "ver los personajes tal como serían sin las limitaciones técnicas de los juegos". Pero cuando Ron se fue de LucasArts, Larry Ahem cambió el aspecto de la serie en 1997 para *The Curse of Monkey Island*, pasando de la oscuridad a un aspecto más exuberante, a lo Disney. Después de *Monkey Island 2*, Larry trabajó con Tim Schafer en *Day of the Tentacle*. Tim afirma: "Por eso su versión de Guybrush se parece mucho a Bernard Bernoulli, con las caderas hacia delante y unos tobillos diminutos".



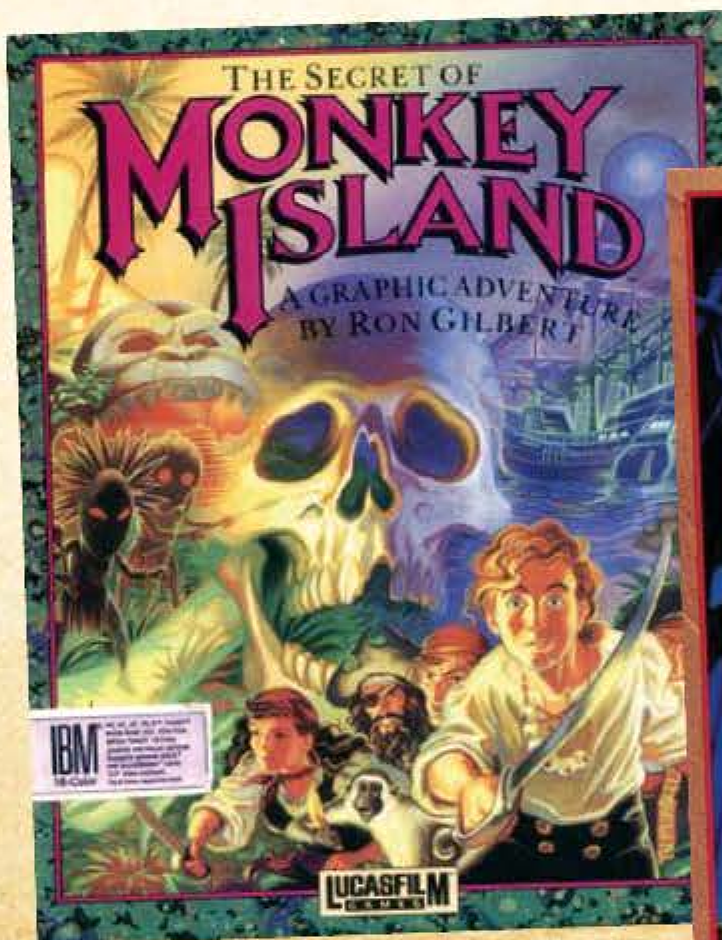
» [PC] *Monkey Island* empieza con una de las escenas EGA de Mark, con una iluminación y profundidad nunca vistas en el género.

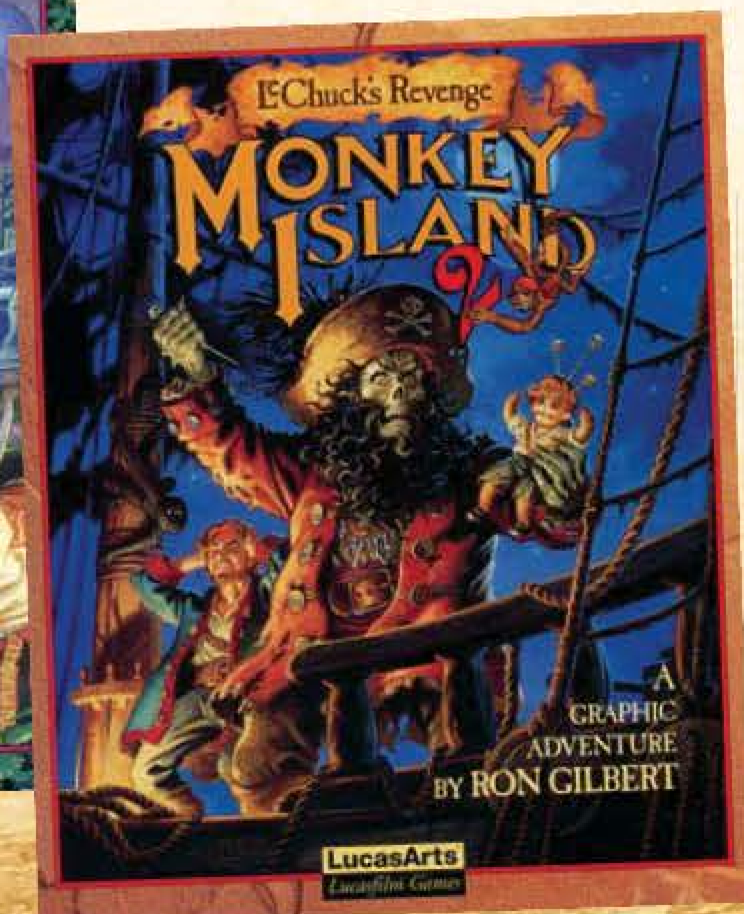


» [PC] Tras *Monkey Island 2* se realizó a *The Secret Of Monkey Island* un lavado de cara con gráficos VGA con 256 colores y un inventario visible.

Continúa: "Después de *Monkey Island 2* todo cambia. Guybrush tiene un aspecto diferente, se supone que no era tan alto y delgado". El siguiente juego, *Escape From Monkey Island* supuso otro salto al llevar esa estética a las 3D con el motor *GrimE* de *Grim Fandango*. El juego revivió una vez más para la serie *Tales of Monkey Island* de Telltale en 2009, con un motor más potente y moderno.

A pesar de que reconoce que le hubiese gustado que Guybrush y Elaine no se hubieran casado nunca, Ron sostiene: "Creo que todos los que han trabajado en los juegos de *Monkey Island* han realizado un muy buen trabajo y han sido muy respetuosos con el mundo que se creó". Steve añade que el alma del juego está más relacionada con una combinación de humor y arte representativo que con cualquier otra cosa. Todo lo que sea divertido y cuente un historia está bien hecho".





» La portada de Steve Purcell quería mostrar el mundo del juego sin límites tecnológicos.

Viento en popa a toda vela

ESPERA... ¿HAY OTRA EDICIÓN ESPECIAL?

***The Secret Of Monkey Island* no fue el único que se ha modificado: *LeChuck's Revenge* se benefició de un enfoque similar.** El *Monkey Island 2* original eliminó algunos de los verbos redundantes de *Monkey Island* y la edición especial los elimina del todo. En su lugar, ofrece una experiencia totalmente point and click que permite a los jugadores interactuar con otros personajes y con los objetos simplemente haciendo clic en ellos.

La música de calidad y el doblaje añaden una dimensión extra al juego y lo hacen más atractivo para quienes no están acostumbrados a los juegos clásicos, pero otros jugadores creen que todo eso son artificios que han provocado que se perdiera el encanto del primer juego. Visualmente el juego está entre el estilo oscuro del original y el tipo cómic de los títulos posteriores a *Curse*. Aunque los jugadores pueden elegir jugar a la versión original VGA, el pelo de Guybrush en la Special Edition ha sido especialmente polémico. Tim reflexiona: "Para mí, una versión en alta resolución de *Monkey Island* debería ser como la carátula [original] de *Monkey Island* que hizo Steve Purcell, pero es mi opinión personal, seguro que hay gente que no está de acuerdo conmigo".





El mapa del tesoro

Mark Ferrari describe la precisión y la belleza pictórica del EGA de Monkey Island como una tesis doctoral en el difuminado, en la que la experiencia y las decisiones conscientes crean una ambientación de fantasía usando solo 16 colores.



» [PC] Los ríos subterráneos y cavernas donde se oculta el barco de LeChuck.

¿Influyó mucho EGA en las decisiones artísticas?
En aquella época el arte estaba siempre supeditado a las limitaciones técnicas. La capacidad del disco y la paleta lo determinaban bastante. *LOOM* y *Secret of Monkey Island* transcurren durante el crepúsculo y por la noche porque en la paleta de la EGA el azul es el color más fuerte. Había más tonos de azules que de ningún otro color.

¿Cuál fue el proceso creativo?
Dibujaba en la pantalla con un ratón. No aboceté nada en papel. No tenía ninguna referencia visual, excepto en Pueblo Mêlèe. Me sentaba y dibujaba líneas y luego iba combinando tramas colores para crear formas en la pantalla, porque los colores y la resolución eran tan limitados que los bosquejos que hubiera podido realizar a lápiz no los hubiera podido transferir a la pantalla. Utilizas referencias para recordar detalles que se suelen olvidar o para iluminar bien algo complejo. No hay iluminación que sea compleja cuando trabajas con EGA, y tampoco hay muchos detalles.

¿Cómo se plasmó un mundo tan fantástico, tan pirata y tan lleno de humor?
Hubo tres fuentes principales. Visualmente, la principal influencia fue la atracción de *Piratas del Caribe*. Era la más interesante y emocionante en aquel momento y, aunque no vivíamos cerca de Disneyland, todos habíamos ido y nos había encantado. Se desarrolla en un escenario nocturno y, por suerte, la paleta EGA se prestaba a las escenas de noche. El humor, el diálogo y el espíritu pirata de *Secret of Monkey Island* se deben totalmente a Steve Purcell y Ron Gilbert. En cuanto a la parte más fantástica, los fantasmas y eso, probablemente venían de mí. Puede que hablase de alta fantasía tradicional y Steve Purcell siguió ese hilo, pero yo dibujé e iluminé lo que *ellos* se imaginaron.



» [PC] Este oscuro, desierto y hasta siniestro callejón reaparece en *Monkey Island 2: LeChuck's* Revenge.



» [PC] Puede que no se vea muy bien, pero la habitación del capitán del Sea Monkey tiene un cama pirata.

¿Concebiste las islas como parte de un todo?
A un cierto nivel, sí. Imaginé que las islas estaban juntas. Hicimos el mapa aéreo por razones evidentes; era útil saber dónde estaba cada cosa en relación con las demás. A menudo, no solo en este juego, intento crear una visión global cuando estoy creando algo, casi nunca me imagino detalles aislados. Creo en los sistemas. Así que cuando dibujaba una vista puedes apostar a que miraba el mapa e intentaba saber hacia qué lado de la costa estaba orientada.

Pero dos tercios del juego estuvieron dibujados por otra persona. Como utilizamos la técnica de tramado volvió a hacerse visible el estilo artístico personal. Se notaba lo que había dibujado yo y lo que habían hecho Steve Purcell o Mike Ebert, y no queríamos que en el juego cada pantalla perteneciera a mundos diferentes. Lo solucionamos dividiendo los ambientes: yo me encargaría del diseño del pueblo pirata, Steve del poblado caníbal, Mike Ebert del interior de los edificios de piratas, etc. Disimulamos la diferencia en los estilos haciéndolos coincidir con unos cambios de ubicación. Así que la verdad es que nunca "vi" demasiado de Mêlèe Island mientras estábamos trabajando en ella, lo que limitó mi sentido de una continuidad espacial

¿Qué es lo que más te gustó de trabajar en *Secret of Monkey Island*?
En cuanto al juego en sí, lo que más me gustó fue poder desarrollar el máximo potencial del tramado con EGA. Fue muy satisfactorio crear escenarios que parecían lugares, con identidad, que eran un espacio con ambientación y luz, no solo un montón de puntos creados con chillones colores EGA.

La otra cosa que destacaría porque era muy divertida fue el humor y la creatividad. Ron, Steve y los demás no solo eran gente con talento, también eran superinteligentes, supercreativos y divertidos como ellos solos. El diálogo, los nombres y los puzles salían de conversaciones en las que





» [PC] Es muy gratificante llegar a las bellas costas de Monkey Island a bordo del Sea Monkey.

nos partíamos de risa, y estar con esa gente tan inteligente y divertida fue de lo mejor. La verdad, estar en el rancho Skywalker con gente de este calibre, y estuve allí tres años, fue los más divertido y estimulante que he hecho en mi vida.

¿Volverías a trabajar con una EGA?
Vi en *Twitter* pixel art moderno y me sorprendió lo que estaban dibujando y cómo lo estaban haciendo. Esa gente adora los píxeles. No estaban intentando superarlos como limitación técnica, como nosotros. Vi a gente como Octavi Navarro usando píxeles por elección propia, no para solucionar limitaciones técnicas inevitables. Es poesía visual opuesta a la prosa visual, y si tuviera tiempo y una herramienta tan fácil de usar como *DPaint* puede que volviera a hacer pixel art. Pero no creo que lo hiciera en EGA. Siento que saqué todo el provecho posible a aquella paleta en *Monkey Island*.



"ME GUSTA PENSAR QUE LOS JUEGOS APORTAN ALGO BUENO AL MUNDO. UNO NO SE PUEDE ESTAR RIENDO Y PEGANDO AL DE AL LADO AL MISMO TIEMPO, ES IMPOSIBLE HACER LAS DOS COSAS A LA VEZ"

Steve Purcell

Los secretos EGA de las islas

MARK FERRARI NOS HACE UN TOUR POR LOS SITIOS CLAVE DE LAS ISLAS MÊLÈE Y MONKEY







Puesto de vigía

■ Guybrush se presenta a sí mismo. Mark Ferrari probó un ciclo de colores en *Deluxe Paint II* para animar la fogata. Se utilizaron cuatro colores. Echó imaginación para superar las limitaciones de la EGA y utilizó el gris para resaltar los reflejos del fuego en la piedra.

La mansión de la gobernadora

■ "Para la mansión de la gobernadora invertí la perspectiva forzada para que coincidiera con la del pueblo, lo que le daba un aspecto gracioso y distorsionado. Cogí la típica mansión victoriana y me puse a hacer tramados con los azules".









La iglesia

■ "Es el único escenario interior que recuerdo haber hecho. Las vidrieras son un homenaje a las de *LOOM*, pero lo mejor es el efecto del borde de los pilares y las cortinas, que son lo más cercano a la ilustración tradicional que pude conseguir con la paleta EGA".

Pueblo Mêlèe

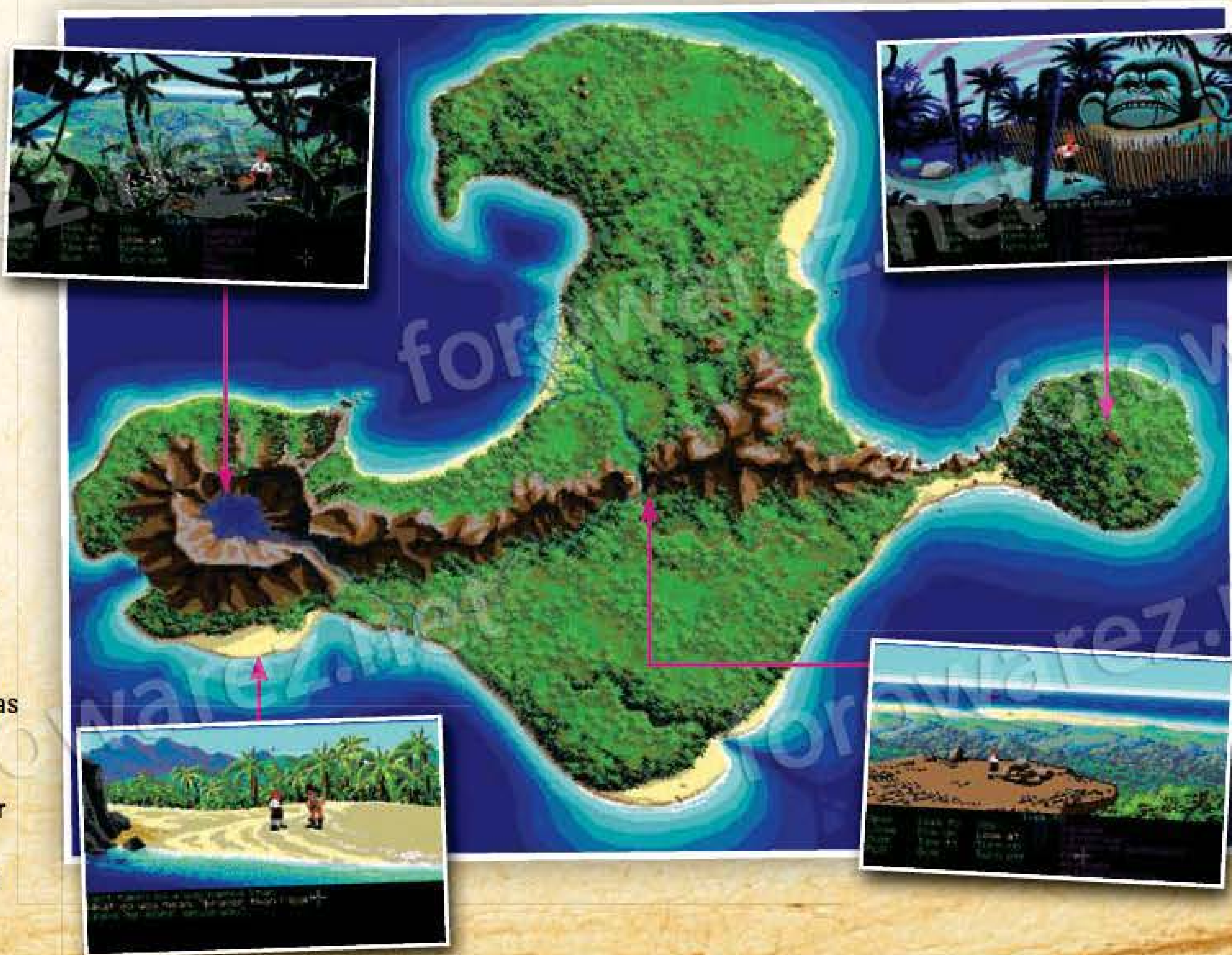
■ "A Ron le encantaban los ángulos de cámara imaginativos y las perspectivas extrañas, pero no podíamos hacer varias versiones de las animaciones. Distorsionamos los edificios para forzar la perspectiva y no cambiar nada cuando el fondo se desplazaba. Estoy seguro de que utilicé referencias fotográficas para la torre del reloj".

El mar de Mêlèe

■ El atardecer que aparece al principio del juego es mi escena favorita. Una versión de esta imagen antes de *LOOM* es lo que convenció a Lucasfilm para empezar a trabajar en la compresión del tramado".

El circo

■ El Fantastic Flying Fettucini Brothers Circus no fue obra de Mark pero representa a la perfección la lógica demencial, los anacronismos salvajes y los contrastes que definieron casi toda la serie *Monkey Island*.





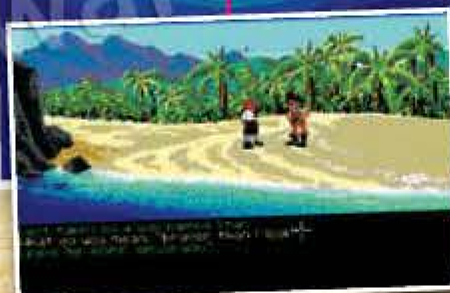


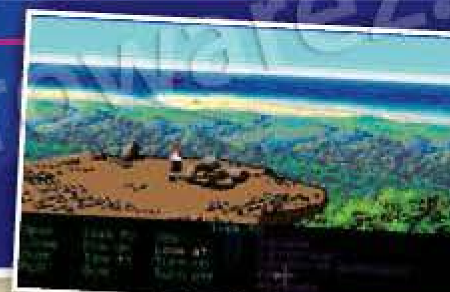
El fuerte

■ "Como artista me centraba sobre todo en los paisajes artísticos. Lo que me enorgullece de este es la ambientación de la perspectiva. El primer plano es muy vívido y todo se va diluyendo y se vuelve más claro y azul en la distancia. Con los 16 odiosos colores de la EGA".

La cabeza de mono gigante

■ Mark no trabajó en este monstruoso e importante enclave tan representativo. No obstante, su icónica y limpia versión EGA constituye un bello escenario que se benefició bastante de las técnicas de tramado que Mark defendió dentro de Lucasfilm.





Playa de Monkey Island

■ "Las limitaciones de la paleta llevaban a tomar decisiones firmes. Mira el agua. El cambio en los azules indica distinta profundidad. Para la arena tuve que crear patrones para tener zonas iluminadas y otras oscuras porque no había suficientes colores en la EGA para crear una transición 'suave'. No había posibilidad de poner los colores de cualquier manera porque las limitaciones de color de la EGA no lo permitían, directamente".

El acantilado

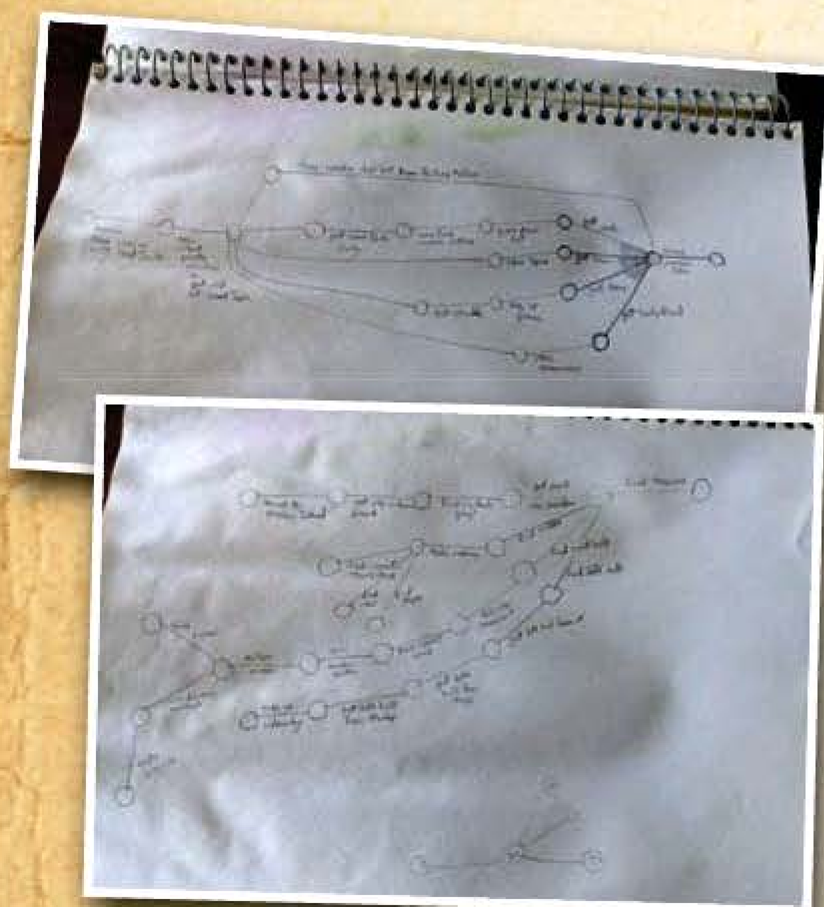
■ "Los únicos colores que tenía para la arena eran gris, amarillo y blanco. Los marrones no están en la paleta EGA. El marrón y los grises los conseguí a base de crear una trama".

forowarez.net

¡A toda vela marinero!



Ron Gilbert había detectado varios problemas graves en el género de aventuras y llevó a la práctica su "manifiesto" en The Secret of Monkey Island



» Para *Monkey Island* y *Monkey Island 2* Ron Gilbert desarrolló una serie de complicados diagramas de puzles que mostraban cómo todo estaba conectado.

En 1989, cuando empezó a trabajar en *The Secret Of Monkey Island,* Ron Gilbert publicó un 'manifiesto' llamado *Por qué las Aventuras dan Asco*. El texto se centraba en aquello en lo que estaba fallando el género, y destacaba el diseño arbitrario de puzles. Aunque *The Secret Of Monkey* era la 'prueba' del manifiesto, Ron dice entre risas: "Tampoco fue como terminar el juego, irme a casa, abrir el manifiesto y decir 'bueno, a ver qué he conseguido hoy".

Ron cree que había demasiadas muertes innecesarias y callejones sin salida. "Una de las cosas que más me molestaba, no solo de los juegos de Sierra, sino de las aventuras gráficas en general, las aventuras de texto y demás, era que si se te olvidaba resolver uno de los primeros puzles del juego y estar totalmente jodido cinco o seis horas más tarde". Justo al final del *King's Quest V* de Sierra si no tenías un trozo de queso en el inventario morías y no podías acabar el juego. Para conseguir ese trozo de queso tan decisivo tenían que capturarte, luego descubrir una ratonera muy oscura y después caer en utilizar en ella un garfio (que tenías que haber recogido previamente en el juego).



» [PC] Para entrar en un barco pirata fantasma hay que ser uno más.

"Fue una de las cosas más difíciles de conseguir en *Monkey Island*, asegurarnos de que, independientemente de lo que el jugador hubiera hecho y de los puzles que hubiera resuelto o no, podría seguir jugando". La solución de Ron fue trabajar en sentido contrario y asegurarse de que el jugador no pudiera avanzar en la historia sin haber recogido todos los elementos que fuese a necesitar más adelante. De esta forma, si el jugador necesitaba un grupo de objetos para lanzar un conjuro vudú durante el viaje a Monkey Island, el juego se aseguraba de que los

Puzles Perfectos

CINCO DE LOS MEJORES PUZLES DE LA SERIE MONKEY ISLAND



Lucha de espadas con insultos

■ Sin duda es el puzle más conocido de *Monkey Island*. Guybrush viaja por Mêlée Island y se va enfrentando a decenas de piratas mientras aprende insultos que luego utilizará cuando se enfrente con la Maestra de la Espada, quien a su vez le enseña una nueva colección de insultos.



Encontrar a la Swordmaster

■ Para derrotar a la Swordmaster, la Maestra de la Espada, Guybrush debe encontrarla en el bosque. El único que sabe dónde vive es el tendero gruñón, que es también su mejor fan. A Dave Grossman le encantó el puzle porque usaba las mecánicas del juego de formas originales.



Fuga de la prisión

■ Guybrush no puede zarpar rumbo a Monkey Island sin una tripulación, y uno de los candidatos está entre rejas. La solución es sencilla, hay que verter una jarra de grog fuertecito en la cerradura y disolverla. Lo difícil es averiguar cómo transportarlo sin que se funda la jarra.

» [PC] ¿Qué mejor manera de navegar por las ardientes entrañas de Monkey Island que con la Cabeza del Navegante?

tuviera antes de que el barco zarpase. "Y esto complicó el diseño de los rompecabezas", destaca Ron.

Ron planificó todos los rompecabezas de antemano, y finalmente desarrolló lo que llamó diagramas de dependencia de los puzles, algo parecido a los diagramas de flujo. "Con los diagramas de dependencia de puzles nos asegurábamos de que no hubiera callejones sin salida porque si alguna vez se creaba uno los diagramas no conectaban de la forma correcta, y así conseguí mi objetivo".

Aunque siguieron este método el proceso tenía algo de flexibilidad, Ron no había planificado todo el juego con antelación. Estableció la evolución principal de los puzles y cómo hacían avanzar la historia y trabajaban en los detalles pequeños día a día. "No recomiendo a nadie que lo haga así, pero es como se trabajaba entonces", añade.

Tim Schafer recuerda el proceso de diseño: "Todos participábamos en las tormentas de ideas para los puzles, pero Ron es el que diseñaba los diagramas que conectaban los rompecabezas y dividía todos los pasos en diagramas de flujo" Ron, Tim y Dave Grossman se reunían cada día para marcar el ritmo de los chistes, los puzles y otras ideas antes de seguir trabajando cada uno por su cuenta.

El primer trabajo que se asignó a Tim fue el diálogo con Stan el vendedor de barcos. "Me lo tomé muy en serio", recuerda. "Hablé con mi tío, que acababa de comprar un coche usado y me contó: 'la verdad es que te engañan. Intentan venderte todos los extras, el secreto es que tienes que irte por lo menos una vez para que te tomen en serio". Su tío incluso le dio un libro sobre la compra de vehículos de segunda mano titulado *Que no te Timen*. "Y por eso en el puzle tenías que decir que no a todos los extras e irte por lo menos una vez para conseguir el acuerdo que querías", se ríe.

Dave también metió baza y le habló a Tim del famoso vendedor de coches usados Cal Worthington, cuya cara estaba en todas las televisiones de California. "Tim creció en el Norte de California, donde no conocen a Cal Worthington, así que tuve que describirle cómo era, aunque no me resultó complicado porque el vendedor que habla rápido y lleva ropa chillona es casi un estereotipo universal".

Finalmente, realizaron las pruebas definitivas a *Monkey Island* con las famosas "orgías de pizza" en las que la familia y los amigos se pasaban por la oficina fuera del horario de trabajo para ponerse hasta arriba de pizza mientras jugaban al juego. Esto permitió al equipo saber dónde fallaban los puzles. "Si la gente se quedaba desconcertada normalmente era porque había algo que no sabían o porque no entendían cómo se supone que debía desarrollarse la situación", añade Dave. "Casi siempre lo resolvíamos aportando esa información clave y asegurándonos de que lo vieran antes de llegar al momento en el que se supone resolvían el puzle".

» [PC] Algunos de los puzles de *Monkey Island* son una locura maravillosa... ¿Hacer una tirolina con un pollo? ¡Síííí!

» [PC] Tras escribir "Por qué las aventuras dan asco", Ron usó *Monkey Island* para mostrar cómo hacer bien un juego.

» [PC] Los puzles de *Monkey Island* se diseñaron meticulosamente, para ser un reto, pero con lógica.

Muñeco vudú

■ Los puzles eran más colaborativos en *Monkey Island 2*. En consecuencia, los puzles eran más complejos que en el primer juego y a menudo se encadenaban. Un rompecabezas que destacaba pedía a Guybrush crear un muñeco vudú del matón de Scabb Island, Largo LaGrande.

Duelo de banjos

■ En *The Curse Of Monkey Island*, había que conseguir barco y tripulación para ir a Blood Island. Un momento brillante consistía en saber cómo derrotar al pirata reconvertido en peluquero Edward van Helgen. El secreto está en el estuche del banjo, escondido tras las armas.

"RESPETO TOTALMENTE A LOS CREADORES ORIGINALES Y ME HABRÍA GUSTADO QUE RON HUBIESE TENIDO SIEMPRE EL CONTROL, PERO TENGO LA SENSACIÓN DE QUE MONKEY ISLAND HA PASADO POR TANTAS MANOS QUE CASI PERTENECE AL MUNDO, A LOS FANS, A MUCHA GENTE"
Tim Schafer

Secuelas a la mar





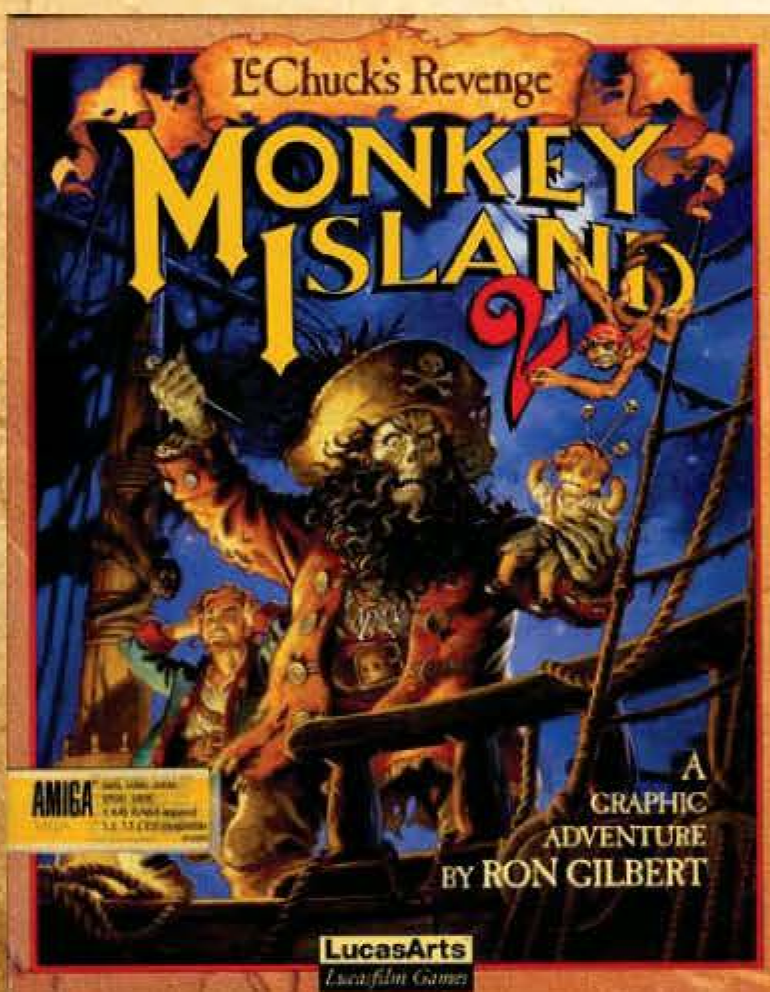


La serie está hoy inactiva, pero el primer Monkey Island fue tan popular que dio lugar a cuatro secuelas. Cada uno de los juegos mencionados en estas páginas estaba hecho por un nuevo equipo pero (casi) todos son dignos de llamarse Monkey Island

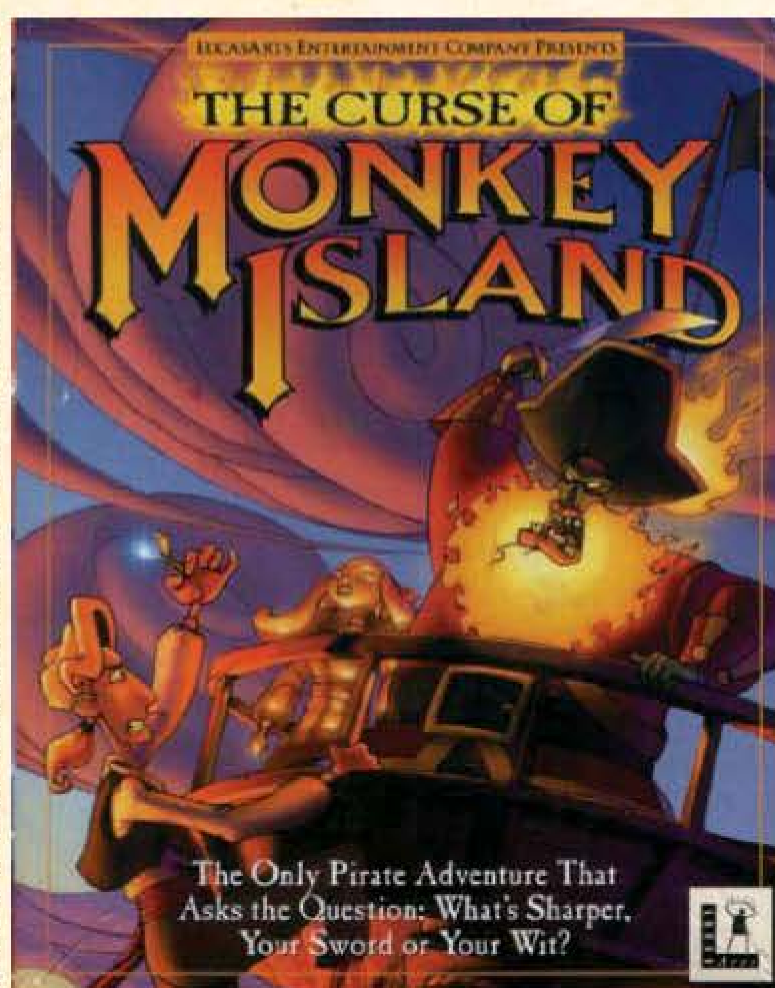
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

LANZAMIENTO: 1991

Para muchos es el mejor juego de la serie y la verdad es que es lógico que *LeChuck's Revenge* tenga tantos defensores. En la secuela se mejoraron casi todos los aspectos del juego original, sobre todo destaca la optimización de la interfaz de las acciones y el nuevo menú de objetos. *LeChuk's Revenge* sigue siendo un gran juego hoy día y la banda sonora mantiene su belleza gracias a la introducción de iMUSE que debutó en esta intrépida secuela. El trío compuesto por Ron, Tim y Dave volvió a reunirse aunque solo los dos últimos están acreditados como autores del hilarante guion. Esta vez hay más referencias a Piratas del Caribe y también hay un controvertido y ambiguo final que implica que el juego sucedía en un parque de atracciones. Pese a la historia bien elaborada, los puzles diseñados con inteligencia y magníficos gráficos, no tuvo tanto éxito comercial como su predecesor. Por suerte, las aventuras de Guybrush no acabaron aquí.



Queremos agradecer a GOG.com que nos facilitase los juegos usados en este reportaje.



The Curse Of Monkey Island

LANZAMIENTO: 1997

***Curse* podía haber sido un desastre dado que dos tercios del núcleo del equipo original ya no estaban en LucasArts y el que quedaba, Tim Schafer, estaba demasiado ocupado con otros proyectos.** Larry Ahern y Jonathan Ackley recibieron el encargo de mantener la franquicia marinera de LucasArts a flote e hicieron un gran trabajo, aunque no llegó a la altura de *LeChuck's Revenge.* Es el último juego de la serie que utiliza el motor SCUMM y se ve increíble gracias a un estilo estético característico que es como un dibujo animado que hubiera cobrado vida. Ese aspecto de dibujo animado se refuerza por un excelente doblaje, sobre todo por parte del fan de la serie Dominic Armato, quien pone voz a Guybrush. Larry y Jonathan hicieron un gran esfuerzo por sacar adelante la franquicia tras el final de *LeChuck's Revenge* y también implementaron algunos puzles formidables. *Curse* es también un juego que los creadores originales de la serie aprecian, algo que no se puede decir del siguiente juego...



» [PC] Largo es un matón que roba a Guybrush todo su dinero al principio de *LeChuck's Revenge*. Deberás darle su merecido.





» [PC] *The Curse Of Monkey Island* es bueno aunque solo sea porque tiene a Murray, la calavera demoníaca parlante.



"CREO QUE EL JUEGO ES AGRADABLE PARA LA GENTE. ¡Y ES DIVERTIDO! ¡ES CAPAZ DE REÍRSE DE SÍ MISMO!"
Tim Schafer



"MONKEY ISLAND CONECTABA CON ALGO TAN HUMANO COMO LA NARRACIÓN DE HISTORIAS. A SU MANERA, MOSTRABA LA ESENCIA DE LA EXISTENCIA HUMANA"

Mark Ferrari



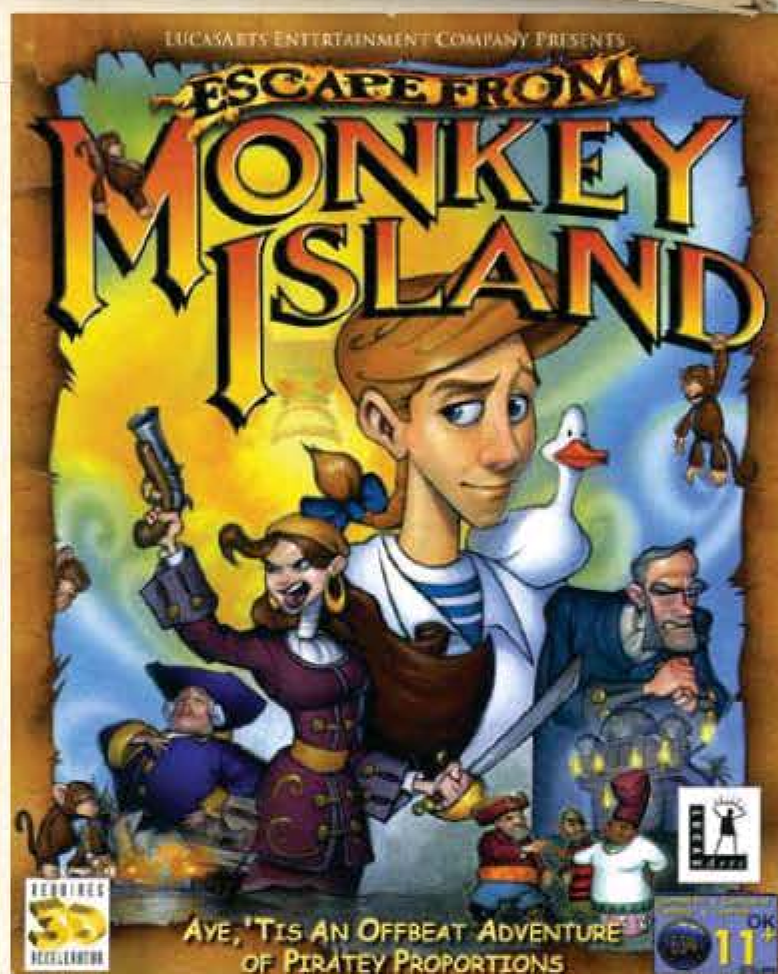
Tales Of Monkey Island

LANZAMIENTO: 2009

Tras casi una década en barbecho, las estrellas se alinearon para una nueva aventura de *Monkey Island* que se convirtió en el final que una serie tan querida merecía. *Tales* es el único juego de la franquicia que no salió de LucasArts, pero en el nuevo desarrollador, Telltale Games, trabajaba buena parte de antiguos trabajadores de LucasArts, así que conserva todos los elementos que gustan a los amantes de la serie. Tiene ese aire familiar porque habían vuelto el artista Steve Purcell y Dave Grossman, quien diseñó el juego, y también regresaron varios veteranos de *Monkey Island,* entre ellos Mike Stemmle, el músico Michael Land y Chuck Jordan. Incluso Ron Gilbert volvió para algunas tormentas de ideas; solo Tim Schafer no aportó nada. Telltale ya tenía experiencia en las aventuras gráficas contemporáneas ya que había ayudado a revivir el interés en el género con la aventura episódica *Bone: Out From Boneville.* Tampoco era nuevo para ellos trabajar con los juegos de LucasArts ya que habían lanzado, con éxito, un nuevo juego de *Sam & Max* en 2006.

Tales salió originalmente para PC y Nintendo Wii; su atractiva historia se extiende a lo largo de cinco episodios y supone el regreso de Guybrush Threepwood (al que pone voz nuevamente Dominic Armato), de Elaine y de LeChuck, quien secuestra a la media naranja de Guybrush en la intro. Cada episodio de Tales contiene una buena cantidad de puzles, imprime ritmo a la historia, presenta nuevos personajes (y también viejos conocidos) y sus mecánicas son un gran paso respecto al decepcionante *Escape.* No está claro que Disney resucite la serie, pero *Tales* es un buen final. *





Escape From Monkey Island

LANZAMIENTO: 2000

Siempre es difícil para una franquicia de videojuegos pasarse a las 3D y es lo que sucedió con *Escape From Monkey Island,* que fue diseñado por Sean Clark y Michael Stemmle, quien había dirigido antes *Sam & Max Hit The Road.* No es una aventura mala, aunque sin duda es el juego más flojo de la serie y también el último juego de la franquicia que hizo LucasArts. De hecho, fue la última aventura gráfica que creó el estudio ya que las malas ventas de *Escape* y de *Grim Fandango* convencieron al desarrollador de que había llegado el momento de abandonar el género. *Escape* ofrece una visión más satírica de la serie y o es más divertido en ciertos lugares, con controles torpes, rompecabezas casi imposibles y un nuevo sistema de combate tipo piedra, papel o tijera llamado Monkey Kombat que lo alejan de los juegos anteriores. La decisión de Sean y Michael de reescribir el primer juego no gustó mucho a los fans.



Ojo al parche

JOSH FAIRHURST HABLA DE LAS EDICIONES ESPECIALES DE LIMITED RUN GAMES



Limited Run Games ha abierto hasta el 31 de enero el periodo de reserva de la Edición Coleccionista de la *Antología del 30 Aniversario de Monkey Island,* que costará 174,99$ (146 euros) y que incluye un "Certificate of Arrr!tenticity" firmado a mano por Ron Gilbert, el diskette 22, ticket de entrada al parque de atracciones BIG WHOOP, botón de "ASK ME ABOUT LOOM", marco digital de fotos, figura de resina de Guybrush de 15 cm de alto, disco antipiratería, conjunto de pins esmaltados, un candelero de Murray en resina, el libro de aniversario de "Cómo se hizo" de más de 160 páginas, 5 pósters reversibles de 20x25 cm. con mapas y arte promocional en cada lado, una colección de 4 discos DVD-ROM con los 5 juegos y un USB con los 5 juegos. Hemos hablado con Josh Fairhurst, propietario de Limited Run Games, sobre las ediciones que han sacado:

¿Qué es lo que destacarías del *Monkey Island* original?
El juego tiene un encanto y un humor inigualables. Muchos juegos intentan ser graciosos, pero *Monkey Island* lo es de una forma auténtica que te llega como ninguno otro.

Limited Run sacó también una versión para Sega CD (Mega CD) compatible con NTSC ¿Por qué relanzasteis la versión en Sega CD del juego?
Soy un gran fan de Sega CD y en los EE.UU. tenemos un montón de los primeros juegos en estas cajitas de cartón tan endebles. Si las miras fijamente, se arrugan. *Monkey Island* fue uno de esos juegos que salió en una cajita de cartón y tenía muchísimas ganas de darle a este juego una caja de plástico acorde con los juegos posteriores de Sega CD. También habíamos sacado algunos relanzamientos retro de *Star Wars* para consolas con Lucasfilm, así que tenía sentido seguir en esa dirección con un juego de *Monkey Island* para consola.

¿Cómo surgió la idea de *Monkey Island Anthology*?
El principio barajamos la idea de relanzar en caja todos los juegos de PC de *Monkey Island,* pero luego pensamos que podríamos crear algo más interesante juntando los cuatro juegos en un pack con coleccionables divertidos y un libro que tuviera entrevistas y material inédito.

¿Saldrá en otro sistema además de PC?
No, lo siento, solo para PC.

¿Por qué crees que *Monkey Island* sigue teniendo fans?
Como otros muchos juegos de LucasArts, la serie tiene unos personajes tan bien definidos que te dejan un recuerdo tiempo después de haber jugado. Esos personajes pasan a formar parte de ti y es difícil olvidarlos. Creo que ha tenido un legado tan duradero y sus seguidores son tan apasionados porque el juego es agradable y empatizas con los personajes.

■ **Ya se puede reservar *Monkey Island Anthology.* Para tener más información, visita limitedrungames.com**



» Limited Run Games prepara ediciones muy especiales, la de Sega CD está agotada.

LA HISTORIA DE GREEN BERET

TEXTO DE MARTYN CARROLL



TODO UN REFERENTE DE LOS "ONE ARMY HEROES" OCHENTEROS, EL BOINA VERDE DE KONAMI LOGRÓ DERROTAR AL COMUNISMO CON LA ÚNICA AYUDA DE UN CUCHILLO. RECORDAMOS LA MÍTICA RECREATIVA Y LOS JUEGOS QUE SEGUIRÍAN SUS PASOS.

"La guerra no acaba hasta que el último hombre regresa a casa". Así rezaba el cartel original de *Desaparecido en Combate,* la película de 1984 en la que Chuck Norris interpretaba a un coronel estadounidense que regresa a Vietnam para rescatar a sus camaradas. El filme estaba inspirado en la creencia popular de que aún permanecían soldados norteamericanos en el sudeste asiático, como prisioneros, años después de que la guerra finalizara. Este tema también fue explotado en las películas *Más allá del valor* (1983) y *Rambo: Acorralado II* (1985), donde Sly utilizaba un bazooka para liberar a los prisioneros sus jaulas.

La enorme popularidad de estas películas estaba alimentada por los últimos estertores de la Guerra Fría y el sentimiento anti-comunista de la época, ingredientes que inspiraron no solo producciones cinematográficas, de mayor o menor presupuesto, sino también videojuegos. Con *Green Beret*, Konami lo hizo mucho mejor que el resto de sus competidores. En esta recreativa el jugador encarnaba a un operativo de las fuerzas especiales, enviado detrás de las líneas enemigas para liberar prisioneros de guerra. El escenario del juego se alejaba de las selvas tropicales, habituales de las películas, para llevar la acción a tierras más frías, que recuerdan a Siberia, una ubicación presumiblemente inspirada en las sospechas

LAS CONVERSIONES



COMMODORE 64
Técnicamente, esta versión no tiene tacha. La acción es rápida, el scroll es suave, la banda sonora de Martin Galway es genial... ¡pero es más difícil que el infierno! Si te lo pasaste de chaval, prueba a echar de nuevo una partida ya verás, ya.



ATARI 8-BIT
Un extraño intento. El scroll es bueno, pero los sprites son extremadamente básicos. Lo que lo arruina realmente es su pobre control, en particular lo complicado que es acertar con el uso del cuchillo. Y ese detalle acaba siendo letal.



AMSTRAD CPC
Como otros ports domésticos, el scroll corre por 'bloques', con la acción deteniéndose para que la pantalla pueda desplazarse. Salvo eso, tiene un ritmo bastante parecido al de la recreativa y el nivel de dificultad está bien equilibrado.



ZX SPECTRUM
Es fácil comprobar por qué se tiene en tanta estima a esta versión. Aunque monocromáticos, los sprites tienen buen detalle y animación, y el scroll es bastante suave para un juego de Spectrum. Salvo la música, replica bien la recreativa.



THOMSON MO5
Esta versión para el ordenador francés está obviamente basada en el juego de Spectrum, pero se mueve, aproximadamente, a la mitad de velocidad. Esto, unido al scroll por bloques, acaba dando como resultado un auténtico tormento a la hora de jugar.



COMMODORE 16
Si logras completar la hazaña de llegar al final de esta chapucera conversión serás recompensado con una pantalla en la que reza simplemente: 'THE END'. Gracias por semejante despliegue, programador anónimo. Te debiste quedar bien a gusto.

de que los prisioneros norteamericanos habían sido trasladados a campos de trabajo soviéticos. Entre ellos y nuestro héroe se interpone un ejército de rusos, bien abrigados, dispuestos a apuñalarnos, dispararnos y soltarnos algunas demoledoras patadas.

Siguiendo el ejemplo de las películas de Rambo, tu arma principal es un cuchillo de supervivencia (el flyer original de la recreativa mostraba un arma claramente inspirada en el cuchillo de Rambo). La mecánica del juego es un continuo "apuñalar-apuñalar-apuñalar", como si fuera una versión demencial del *Kung-Fu Master*, con enemigos surgiendo sin cesar de ambos márgenes de la pantalla. Para equilibrar la contienda, se pueden recoger lanzallamas, lanzacohetes y granadas, con los que darle matarile a los feroces soviéticos. Pero estas armas tienen una munición muy limitada, por lo que es aconsejable reservarlas para los últimos momentos de cada fase, donde la cosa se caldea bastante.

La acción discurre a lo largo de cuatro áreas: Missile Base, Harbour, Bridge and Camp. Si logras llegar al final, y rescatar a los prisioneros, se te encargará "proceder hacia el siguiente campamento", con lo que el juego arrancará de nuevo, aunque con un mayor nivel de dificultad. Los titanes de los 5 duros pueden seguir una y otra vez, aunque la puntuación máxima no llegará a exceder de 999.999, algo que sucede normalmente alrededor de la cuarta vuelta. Con semejantes ingredientes, *Green Beret* entusiasmó a los parroquianos de los salones recreativos, cuando debutó en octubre de 1985. Al ser un juego tremendamente bueno se aseguró un hueco en la historia por sí mismo, sin ▶



» [Arcade] Probablemente el momento más satisfactorio del juego: eliminar toda una hilera de enemigos con el lanzallamas.



» Ocean publicaba sus ports de Konami bajo el sello Imagine, debido a que los nipones temían que eclipsaran su marca.



» James Higgins adaptó varios arcade para los Thomson, incluyendo Green Beret. Ahora trabaja como en Mass Media Games.

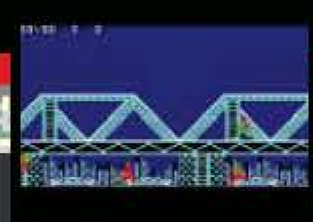
"BÁSICAMENTE COPIÉ A OJO... NO ME DIERON EL CÓDIGO FUENTE NI ARTE"
JAMES HIGGINS





» [Arcade] Ciertos soldados enemigos, al morir, dejaban caer armas especiales.

PONEMOS CADA VERSIÓN A PRUEBA



BBC MICRO

Los gráficos chillones son el menor de los problemas de esta conversión. Todo corre a tanta velocidad, con los enemigos yendo a por ti a toda pastilla, que es difícil disfrutar del juego. Para colmo, los soldados saltarines aparecen nada más comenzar a jugar.



MSX

Teniendo en cuenta las proezas que legó Konami a los usuarios del estándar MSX, ver esta versión resulta casi desgarrador. Los controles no responden, pero es el penoso scroll el que acaba de rematar la faena. Una auténtica decepción.



PC

Los gráficos están bien (al menos en la versión EGA) y el scroll es adecuado. Lo que hace destacable a este port son los elementos que le incorporaron: hay tres niveles de dificultad y hasta permite jugar junto a un amigo en modo cooperativo.



NES

Comercializada en 1987, esta versión para consola está muy encima de los ports domésticos que le precedieron. Los gráficos y la jugabilidad son de primera, y como las mejoras que le incorporó Konami acabaron siendo la guinda del pastel.



GBA

Otra versión maravillosamente generosa para una consola de Nintendo. Lanzado en 2002 dentro del recopilatorio *Konami Arcade Advanced*, es una auténtica gozada. Y si ejecutabas el 'Código Konami' te desvelaba una sorpresita.



NINTENDO DS

Green Beret formaba parte del catalogo de 15 títulos incluidos en *Konami Arcade Classics*, de 2007. A diferencia de su prima GBA, la versión que disfrutaron los usuarios de Nintendo DS era un port directo de la recreativa. Eso sí, con muchas opciones.



XBOX 360

Este lanzamiento de 2007 para Xbox Live Arcade es una de aquellas conversiones simpáticas que te permitían cambiar entre los gráficos originales a los mejorados sobre la marcha. Aunque casi todos preferíamos jugar con los originales.

DOS, MEJOR QUE UNO

LA VERSIÓN NES HIZO SU PROPIA GUERRA

Lanzada 18 meses después que la coin-op, la conversión a NES de *Green Beret* expandía el original en lugar de limitarse a replicarlo. Los principales añadidos fueron dos fases adicionales: una ubicada en un aeropuerto y otra en la fortaleza enemiga, donde debías destruir su 'arma secreta' para 'salvar el mundo'. Así es: esta versión se alejaba bastante del concepto de rescatar a los prisioneros de guerra, posiblemente porque era una temática que no encajaba bien con la 'Family Computer' de la época. Sin embargo, aquí también se apuñalaba a conciencia. De hecho hay un 100% de cuchilladas, ya que el juego es cooperativo, con el soldado rojo uniéndose al soldado azul en la batalla. También se hicieron algunos cambios en las armas especiales. El lanzallamas es sustituido por un rifle, y se añadió un ítem de invencibilidad. La versión original japonesa (comercializada parad Disk System) incluía un extra más: algunos escenarios incluían túneles subterráneos.



» [NES] Este nivel exclusivo, en un aeropuerto, culminaba con el enfrentamiento contra un trío de soldados en jetpacks.



» [NES] Los túneles volaron cuando el juego fue adaptado a cartucho, por las limitaciones de la ROM

necesidad de verse etiquetado como "un producto de su tiempo". Incluso la versión estadounidense, rebautizada como *Rush'n Attack* y a la que se incorporó el símbolo de la estrella comunista en los escenarios, no puedo cambiar eso.

El juego también cosechó un gran éxito en los sistemas domésticos. Ocean Software había firmado un contrato de ocho juegos con Konami en 1985 y *Green Beret* fue uno de los títulos que se comercializaron para los micro-ordenadores de la época bajo el sello Imagine. Todos los ports sufrían de los mismos problemas en el control, debido a que la recreativa utilizaba dos botones para atacar, uno para el cuchillo y el otro para disparar. La solución fue asignar el botón de disparo a una de las teclas, lo que obligaba a jugar con una mano en el joystick y la otra sobre el teclado. La calidad de las conversiones varió según el sistema, siendo los usuarios de Commodore 64 y Spectrum los más afortunados y los de C16 y MSX los que corrieron peor suerte. Konami lanzó la versión Ocean de MSX en cartucho, pero más tarde lo enmendarían desarrollando su propia versión NES, infinitamente superior, que incluía dos fases adicionales y algunas mejoras más.

La versión Spectrum fue desarrollada por Ocean 'in-house', a manos de Jonathan 'Joffa' Smith. Fue su tercera conversión de Konami, tras *Hyper Sports* y *Mikie*, encargándose de todo: programación, gráficos, sonido y pequeños toques extravagantes, como el mensaje 'Stab to start'. Joffa falleció en 2010, pero antes había compartido detalles de su trabajo en su, hace tiempo desaparecida, web personal.

"El desarrollo me llevó unos tres meses", escribió. "Tenía la máquina recreativa en mi cuarto para poder replicar el juego con mayor precisión, aunque eran más fácil usar una cinta de vídeo que ponerme a jugar". En su web explicó que el principal desafío fue condensarlo todo, dada la RAM disponible. "Los gráficos de los soldados enemigos tenían que compartir máscaras de sprites genéricas para ahorrar memoria. Llené completamente la memoria con el código de programación, los gráficos y demás datos, de tal manera que no me quedó espacio para los menús o la música. El menú de controles solo aparecía una vez después de que el programa se hubiera cargado, ya que tenía que residir en un buffer que se sobreescribía una vez que el juego arrancaba. La mayoría de las revistas especializadas lo criticaron, en parte, debido a la falta de 'features'. No había música, tabla de puntuaciones ni se podía cambiar el sistema de control sin tener que cargarlo todo de nuevo". Podemos estar de acuerdo con su razonamiento, pero no con sus recuerdos acerca del maltrato del juego por parte de la prensa. Algunas revistas mencionaron la ausencia de música, pero en general su port obtuvo buenas puntuaciones: un 88% de *Crash*, un 5/5 en *Sinclair User* y 9/10 por parte de *Your Sinclair*. El juego de Joffa también sirvió como plantilla a la versión Thomson MO5 desarrollada por James Higgins. Fue el primero de los varios títulos de Ocean que James adaptó para el popular ordenador francés en calidad de freelance. "Básicamente copié lo que había visto en el Spectrum", recuerda. "Fue todo a ojo. No te-

"CUANDO LLEVÁBAMOS UN MES DE TRABAJO NOS DIJERON QUE YA NO SE PODRÍA UTILIZAR AQUEL NOMBRE: KONAMI PEDÍA MUCHO DINERO"
MARK R JONES



» El amigo de **Retro Gamer** Mark R Jones diseñó los gráficos para *The Vindicator*, que iba a ser *Green Beret II* antes de que Konami lo hiciera.



» [Arcade] Estos molestos paracaidistas hacían acto de presencia en la segunda fase.





» [Arcade] Puedes saltar sobre las minas, pero es mejor limpiarlas con tu arma especial.

nía ni el código fuente ni el arte. Ni siquiera me dieron una copia del juego, y tuve que pedírsela prestada a un amigo. Básicamente me puse a jugar y traté de recrear lo que Joffa, al que no conocí, había realizado mucho mejor".

La versión para el Thomson se parecía al juego de Joffa, pero corría mucho más lento. "No tenía ni idea de lo que estaba haciendo", admite James, riéndose. "No recuerdo que fuera tan lento, pero no me sorprende. Por entonces estaba dejando, literalmente, la escuela secundaria. Estaba bastante verde y el Thomson no era precisamente potente. Tenía un 6809 a 1 MHz con un frame buffer del doble de tamaño que el Spectrum. Además, todos los manuales estaban en francés, y desconocía el idioma. Dicho esto, estoy seguro de que podría haber salido mucho mejor en manos más experimentadas. Me sorprendió que me dieran la oportunidad de programar un juego, y que encima me pagaran por ello".



» [Arcade] Por fin localizas a los prisioneros al final de la cuarta fase.

G*reen Beret* resultó ser una licencia muy exitosa para Ocean. Tras el lanzamiento inicial, el juego se incluyó en dos recopilatorios bastante populares, *Konami's Arcade Classics* y *Live Ammo*, y más tarde se reeditó bajo el sello barato Hit Squad. Pero ahí no acabó todo: a mediados de 1988, en la prensa aparecieron avances de un nuevo y sorprendente lanzamiento de Ocean, llamado '*Vindicator: Green Beret II*'".

Esta supuesta secuela encierra una historia interesante. A Simon Butler, de Ocean, se le ocurrió el nombre '*Vindicator*' y originalmente iban a bautizar así una copia de *Double Dragon*. "En Ocean estaban enfadados porque no obtuvieron la licencia de *Double Dragon*", revela Mark R Jones, quién ejerció de artista gráfico en el juego. Esto queda patente en los primeros documentos de diseño, que describen una mecánica beat'em-up con referencias directas a *Double Dragon*. Además, el personaje principal sería un boina verde que podía utilizar un cuchillo y un lanzallamas. ¿Os suena de algo? Mark lo explica: "Los jefes de Ocean habían descubierto que los juegos que no estaban vinculados oficialmente a una película o a una recreativa no se vendían ni la mitad de bien que los que sí lo estaban. Así que le añadieron el subtítulo '*Green Beret II*' y Bob Wakelin se encargó de crear el arte de portada. Tras un mes de desarrollo, más o menos, nos dijeron que no podíamos utilizar ese nombre, ya que Konami había pedido mucho dinero".

El subtítulo se desechó, pero de todas formas ya no tenía mucho sentido, dado que el juego había evolucionado de ser una mezcla de *Double Dragon* y *Green Beret* a convertirse en un ambicioso juego multicarga en el que los jugadores tenían la tarea de salvar a la humanidad de los aliens. Sería lanzado a finales de 1988 como *The Vindicator*, a secas.

La verdadera secuela de *Green Beret* llegaría en 1989, por cortesía de Konami. La recreativa *MIA: Mission in Action* no se comercializó como secuela, pero es tan parecido al original que es algo más que un sucesor espiritual. La acción se trasladaba

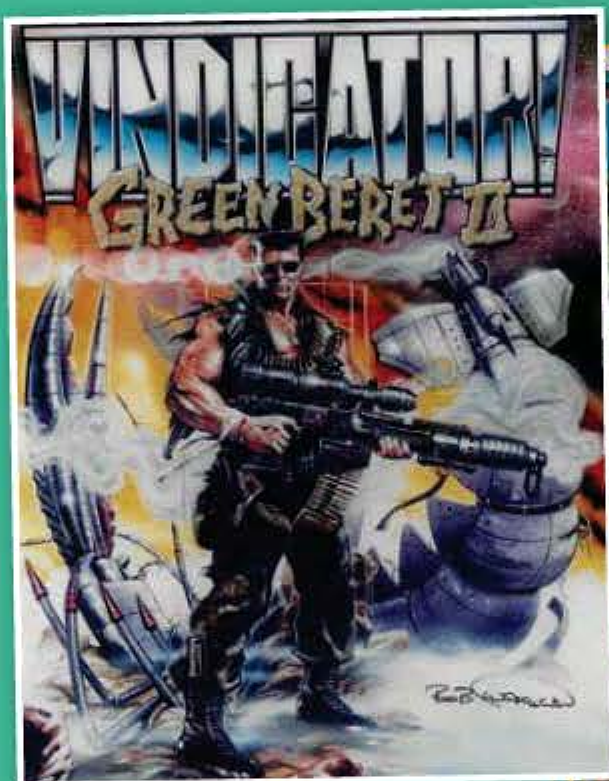


» [Arcade] Aunque no eran tan llamativas como el lanzallamas, las granadas eran bastante útiles.



» [Arcade] Al final de la tercera fase te toparás con estos soldados y sus simpáticos autogiros.





» El arte original de Bob Wakelin para *Vindicator* incluía el subtítulo *Green Beret II*, que fue tapado apresuradamente con pantallazos del juego en las publicidades de las revistas.



» [Arcade] Pasa de serpientes: lo más peligroso de la jungla de *MIA* eran los tíos con cuchillos.



» [ZX Spectrum] Aliens aparte, la tercera fase de *The Vindicator* tenía ecos a *Green Beret*.



» [Arcade] En la fase final de *MIA* debes escoltar a los prisioneros liberados al helicóptero.

al sudeste asiático, lo que se traducía en un escenario selvático con escaleras de bambú, puentes colgantes y una red de túneles subterráneos. Hay un par de novedades agradables en la mecánica: se pueden acumular las armas especiales, en lugar de ser reemplazadas al recoger otra, y el protagonista podía evitar minas y morteros, escabulléndose por túneles. También ofrecía juego cooperativo, como en algunos port domésticos del *Green Beret* original.

Como era de esperar, los gráficos y el apartado técnico en general, mejoraron bastante. Se le incorporó scroll parallax, además de explosiones y otros efectos bastante más logrados. Aunque todo quedaba ensombrecido por la horrible animación de los personajes, que parecían homenajear al Ministerio de los andares raros de los Monty Python. *MIA* estaba bien para echar unas cuantas partidas, y tenía un simpático nivel final en el que debías escoltar a los prisioneros de guerra hasta el helicóptero de rescate. No es de extrañar



» Viliam Korbel fue el diseñador principal de *Rush'n Attack: Ex-Patriot* en Vatra Games. Ahora ejerce de productor senior en 2K Czech.

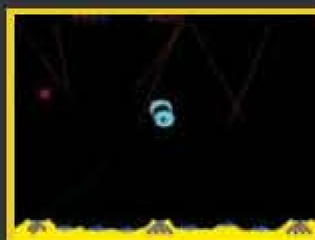
"CRECÍ CON EL GREEN BERET EN MI ATARI, ASÍ QUE ME EMOCIONABA TRABAJAR EN EL REMAKE"
VILIAM KORBEL



UNA GUERRA… FRÍA

MISSILE COMMAND

DESARROLLADOR: ATARI
AÑO: 1980



Tal vez el juego más simple, pero efectivo, a la hora de reflejar la ansiedad provocada por la Guerra Fría. Los misiles enemigos llueven sobre las ciudades y debes interceptarlos con tus defensas. Fallar no se traduce en un 'Game Over', sino en un contundente 'The End'. ¡Glubs!

RAID OVER MOSCOW

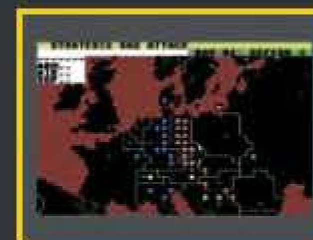
DESARROLLADOR: ACCESS
AÑO: 1984



El título de esta creación de Bruce Carver (*Beach-Head*) no puede ser más descriptivo. Los soviéticos han lanzado sus misiles sobre EE.UU. y hay que iniciar el contraataque sobre suelo ruso. Provocó cierta controversia en su día, por lo que posteriormente se reeditó simplemente como *Raid*.

THEATRE EUROPE

DESARROLLADOR: PSS
AÑO: 1985



Estrategia por turnos, más cerebral y escalofriante que *Raid Over Moscow*. Nos sitúa en un aumento de la escalada entre la OTAN y el Pacto de Varsovia. Ojo a esto: los jugadores tenían que llamar a un teléfono concreto para recibir el código que autorizaba el lanzamiento de un misil nuclear.

que la recreativa no fuera adaptada sistemas domésticos, aunque sí llegaría a formar parte del catálogo del Game Room de Microsoft.

Mientras tanto, los ports de *Green Beret* se fueron sucediendo. En 2002 la recreativa se incluyó en el *Konami Arcade Advanced* de GBA, un recopilatorio que también incluía *Scramble*, *Frogger* y *Yie Ar Kung-Fu*, todos impecablemente optimizados para la portátil de Nintendo. También se incorporó la opción de jugar en cooperativo, conectándose a otra consola. Pero lo mejor era que permitía desbloquear una versión 'mejorada' de cada clásico, tras introducir el famoso 'Código Konami'. Los gráficos eran los mismos, pero añadían nuevo contenido. En el caso de *Green Beret*, replicaba la versión NES y añadía dos nuevos niveles. Sin embargo, no eran los mismos escenarios de NES: uno transcurría en un depósito de trenes y el otro en el hangar de un aeropuerto. Ambas fases aparecían al final del juego, y te daban dos vidas extra para ayudarte a llegar hasta ellas.

Green Beret se incluiría, más tarde, en el *Konami Arcade Classics* para Nintendo DS, en forma de port directo de la recreativa, sin adornos. La coin-op también hizo sus pinitos en Xbox Live Arcade, en 2007, con gráficos mejorados, melodías remezcladas, cooperativo on-line y 12 logros para desbloquear. Curiosamente, esta versión se lanzó como *Rush'n Attack* en todos los territorios, no solo en EE.UU.

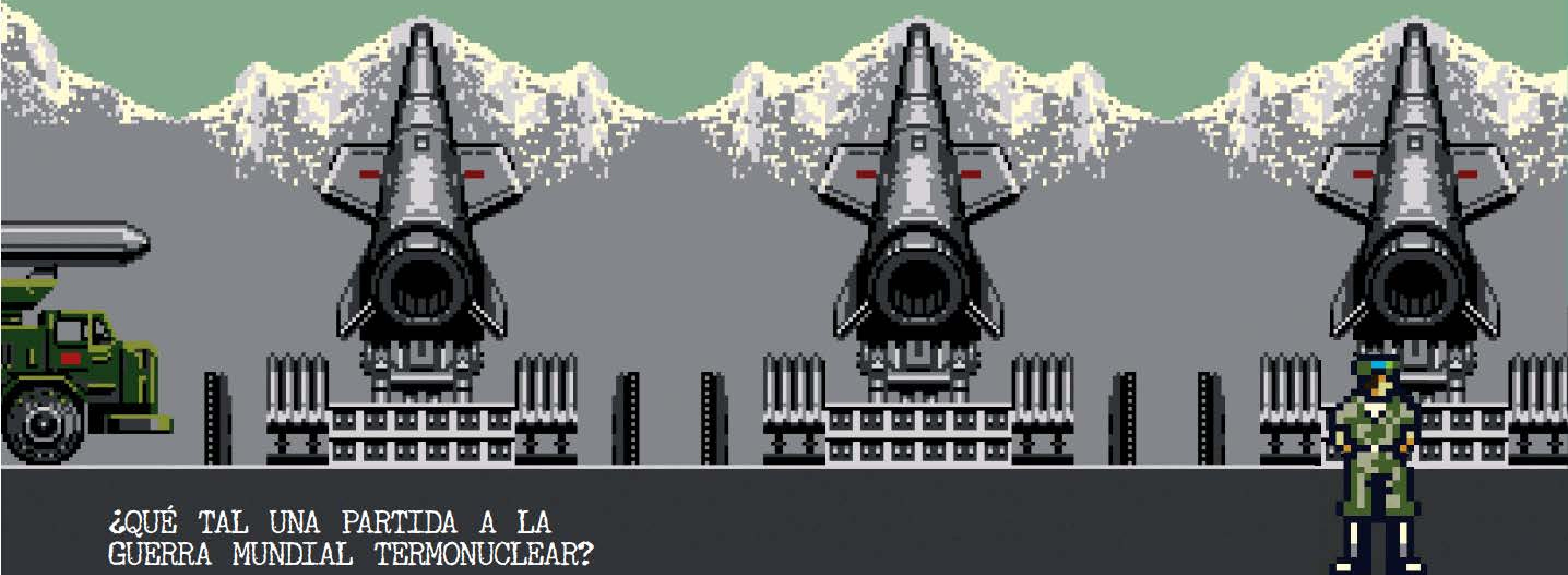
Sucedería algo parecido con la entrega más reciente de la serie, *Rush'n Attack: Ex-Patriot*, comercializado en 2011 para Xbox 360 y PS3. Esta versión actualizada estaba protagonizada por un agente de la CIA, al que encargan rescatar a un agente preso en un complejo penitenciario de Siberia. *Ex-Patriot* fue obra de Vatra Games, un estudio checo conocido por ser los responsables de *Silent Hill: Downpour*. "Nos dieron la oportunidad de trabajar en *Ex-Patriot* gracias a *Silent Hill*", explica el diseñador principal, Viliam Korbel. "Konami quería trasladar el desarrollo de *Silent Hill* de un estudio japonés a uno occidental, y como querían producir un remake de *Green Beret*, decidieron encargar ambos desarrollos a Vatra".

Viliam revela que la mayoría de los recursos del estudio fueron derivados a *Silent Hill*. "El equipo de *Ex-Patriot* era muy pequeño. Era el único diseñador a jornada completa, así que tuve que encargarme de todo, desde el diseño de niveles y elementos del juego hasta el guión de las misiones". Por suerte, Viliam estaba familiarizado con *Green Beret*. "Crecí jugando al original en mi Atari 800 XE, así que me estaba muy emocionado por trabajar en el remake. Al principio pensé que sería un auténtico remaster del original, pero las intenciones de Konami eran otras. *Green Beret* me enganchó, como jugador, con su acción y su ritmo arcade, y queríamos mantener esa simplicidad. También queríamos ir un poco más allá para añadir elementos nuevos que aumentaran un poco la complejidad de la mecánica". Para ello, el juego introdujo combos y tácticas de sigilo, en niveles no lineales. Las reacciones ante el juego fueron de lo más variadas. "Las críticas oscilaron entre 2/10 y 8/10", recuerda Viliam. "Con un remake es difícil encontrar un equilibrio capaz de satisfacer a los fans del original y a la vez incorporar elementos para hacerlo más accesible a una nueva audiencia. Creo que ese equilibrio entre lo viejo y lo nuevo fue el problema y la principal fuente de controversia. Pero sigo pensando que valía la pena jugar con él".



» [Xbox 360] *Rush'n Attack: Ex-Patriot* intentó actualizar la serie, manteniendo el espíritu del original. Lo consiguió en parte.

Ha pasado casi una década desde la aparición de *Ex-Patriot* y la serie prácticamente está muerta. Esto no tiene nada que ver con lo anticuada que ha quedado la Guerra Fría, pero tal vez se deba a la mala imagen que daría un juego en el que hay que acuchillar a go-go. Tendría sentido. Y qué demonios, está demostrado que como el original de 1985, ninguno. *



¿QUÉ TAL UNA PARTIDA A LA GUERRA MUNDIAL TERMONUCLEAR?

SDI

DESARROLLADOR: SEGA
AÑO: 1987



Sega tomó el concepto de la Iniciativa de Defensa Estratégica de EE.UU. y lo convirtió en un shooter espacial en el que debes disparar a los misiles enemigos en órbita. El 'Attract Mode' mostraba cómo un misil impactaba en pleno Manhattan. Sega no se andaba con tonterías para pedirte tus 5 duros.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

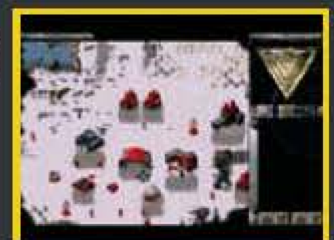
DESARROLLADOR: OXFORD DIGITAL
AÑO: 1987



Basado en la novela de Tom Clancy, este simulador te ponía a los mandos del submarino nuclear en ruta a los EE.UU. mientras evitas los ataques de las fuerzas soviéticas y de la OTAN. Más técnico y desafiante que las adaptaciones que surgieron después.

C&C: RED ALERT

DESARROLL.: WESTWOOD
AÑO: 1996



Esta fantástica precuela del *Command & Conquer* original enfrentaba a dos facciones jugables: Aliados y Soviéticos. Quedó ensombrecido por las posteriores entregas de la serie, pero en su momento fue el mejor juego de estrategia en tiempo real del mercado.

JUGANDO CON SUPER PODER

DENTRO DE LA SUPER NINTENDO

30 AÑOS DESPUÉS, PARA MUCHOS SIGUE SIENDO LA MEJOR CONSOLA DE LA HISTORIA. DESARROLLADORES DE LA SNES NOS CUENTAN CÓMO LOS JUEGOS QUE LA CONVIRTIERON EN UNA LEYENDA SE VIERON MOLDEADOS POR LO QUE LLEVABA DENTRO.

TEXTO DE NICK THORPE



Videoconsolas y su maquinaria. Su producción es algo fascinante, y, en particular, un negocio que tiene varias peculiaridades contradictorias. La primera es que la superioridad técnica es habitualmente más dañina que positiva, ya que si la potencia en bruto se tradujera en ventas, hoy seguiríamos hablando de los éxitos sonados de la Atari Lynx o de la Xbox. La segunda es que el éxito es difícil de mantener durante dos generaciones consecutivas. Con demasiada frecuencia, los fabricantes han remplazado sus sistemas más populares por máquinas que van desde lo decepcionante hasta el fracaso absoluto, como la Atari 5200, la Saturn o la Xbox One. Como decano de los fabricantes, Nintendo no ha sido inmune a esta realidad, con la Nintendo 64 y la Wii U como clara muestra de ello. Sin embargo, ha producido la única máquina que ha sido excepción a ambas premisas a la vez: la Super Nintendo Entertainment System, o Super Famicom, como es conocida en su Japón natal. Pero, como sabréis, es mucho más que una anomalía histórica; siendo una de las consolas más apreciadas de la historia de los videojuegos, gran parte de su éxito es directamente atribuible a la destreza de Nintendo en el diseño de sus máquinas.



MIKE DAILLY

■ Durante los años de la SNES, el co-creador de los *Lemmings* era un programador que trabajaba en muchos formatos. Actualmente lidera Ogre Games.



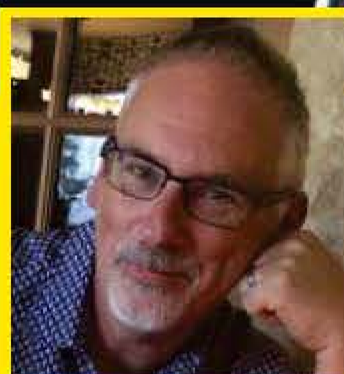
CHRIS WEST

■ Habiendo programado para Domark y Vivid Image durante la vida de la SNES, Chris terminó fundando West Racing con su hermano Tony, que todavía sigue activa.



JAZ RIGNALL

■ Empezando la era SNES en *CVG*, Jaz lanzaría la legendaria *Mean Machines* antes de terminar trabajando en juegos de SNES como *The Jungle Book*.



NICK JONES

■ Tras iniciar la era SNES en Probe, Nick se trasladaría a los EEUU al nuevo estudio Shiny. Actualmente trabaja en la franquicia *NBA 2K* en Visual Concepts.



TONY WEST

■ Trabajando al lado de su hermano gemelo Chris, y antes de que formaran West Racing, Tony fue el artista detrás de juegos como *Marko's Magic Football* y *Street Racer*.







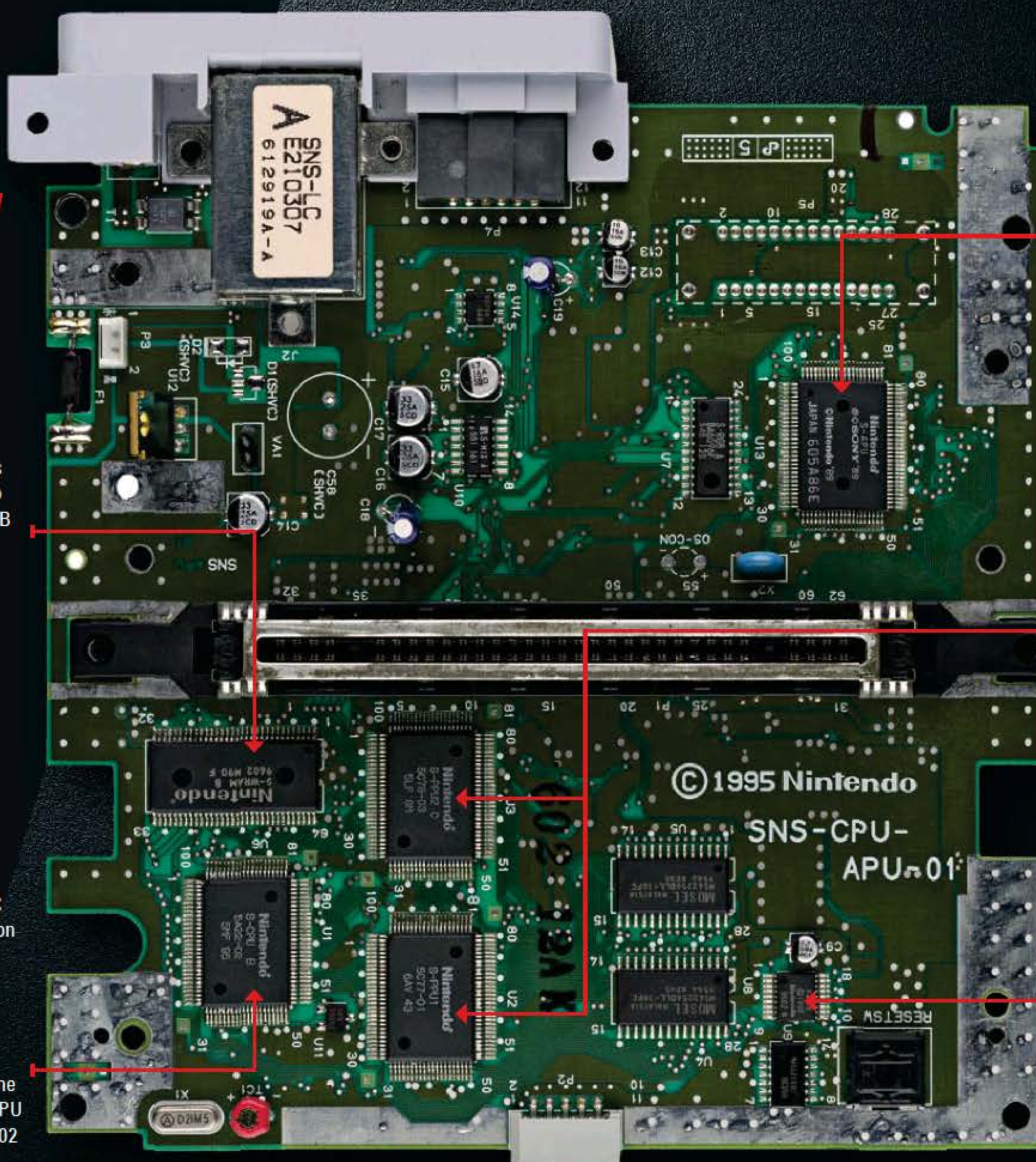
"LE DIMOS BASTANTE BOMBO PUBLICITARIO A LA CONSOLA, TODO HAY QUE DECIRLO, Y SIN SABER REALMENTE MUCHO MÁS QUE LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS"

JULIAN 'JAZ' RIGNALL

SUBE A BORDO

UNA GUÍA DE LOS CHIPS QUE FORMAN LA SNES





S-WRAM

Aquí hay 128 KB de memoria de trabajo para la máquina, dedicada a guardar el código de los programas. Los gráficos y el sonido se guardan en sus propios chips dedicados. El diseño inicial contenía 32 KB de RAM, que habría sido insuficiente.

S-CPU

El Ricoh 5A22 es una variante modificada del WDC 65C816 de 16 bits, con algunas funciones adicionales. Los desarrolladores se habrían sentido cómodos con esta CPU, puesto que tiene parentesco con la CPU MOS Technology 6502 incluida en la NES.

S-APU

Aquí se encuentra la circuitería de audio. Inicialmente dividido en dos chips, llamados S-SPC y S-DSP, fueron integrados en la placa principal en 1993 y finalmente combinados en un único chip llamado S-APU en 1995.

S-PPU 1+2

Estos dos chips, en su conjunto, forman el sistema de vídeo de la SNES. Para reducir costes y complejidad, en 1995 fueron combinados con la CPU en un único chip llamado S-CPUN A. Estos modelos 'one-chip' son conocidos por su excelente RGB.

CIC

Este es el chip de bloqueo que evita que los juegos PAL funcionen en consolas NTSC y viceversa. El único impedimento para que un juego NTSC japonés se ejecute en una consola americana es la forma del cartucho, con lo que la solución es sencilla.



» [SNES] *ActRaiser* era un juego que lucía muy bien, pero su verdadero valor era su sonido orquestal, obra de Yuzo Koshiro.



» [SNES] No hay otro shoot'em-up parecido a *Axelay*, con esa forma característica de curvarse en el horizonte.



» [SNES] En *Contra III*, Konami falseó una segunda capa de rotación con sprites para dibujar el suelo y el Modo 7 para el jefazo.

A finales de los ochenta, Nintendo dominaba en el negocio de los videojuegos. La Famicom había conquistado el mercado japonés, y había conseguido exportar, con éxito, la tecnología a los EEUU, reviviendo el mercado tras el crash de 1983. Como cualquier compañía con un producto de éxito, Nintendo no tenía especial interés en abandonar a su NES, pero sus directivos eran conscientes de la nueva tecnología que aparecía en el horizonte, básicamente porque Hudson Soft la había ofrecido primero a Nintendo. Tras el rechazo, Hudson se unió al gigante de la electrónica, NEC, para lanzar la PC Engine en octubre de 1987. La pequeña pero potente máquina cautivó a los jugadores japoneses, con más de medio millón de unidades vendidas en los primeros meses de vida. Esto coincidió con una bajada de las ventas de Famicom; aunque Nintendo seguía en un claro liderato, también estaba claro que no podía dormirse en los laureles. A finales de septiembre de 1988, Sega anunciaba su Mega Drive de 16 bits, justo un mes antes de su lanzamiento oficial. Si Nintendo no mostraba su jugada pronto, era realmente posible que los jugadores migraran hacia aquellas novedades.

Invitados por Nintendo en noviembre de 1988, centenares de periodistas japoneses acudieron al anuncio de su nueva consola de 16 bits: Super Famicom. Poco tiempo después, la noticia aparecía en *Computer & Video Games* de la mano de Julian 'Jaz' Rignall. "Solíamos comprar revistas japonesas en una tienda cercana a St Paul's [Cathedral], próxima a nuestras oficinas. Comprábamos esas revistas cada mes solo para saber qué ocurría con la Mega Drive y la PC Engine, que eran las consolas más populares en ese momento. Así que en uno de esos meses nos llevamos la sorpresa: fotos de la Super Famicom", recuerda. "Tradujimos la noticia y la convertimos en un artículo para CVG, publicando las primeras imágenes en Reino Unido, que habían sido literalmente recortadas de una revista japonesa".

Esta primera aparición confirmó muchos de los detalles técnicos de la SNES, incluyendo su CPU de 16-bit, sus 256 colores simultáneos en pantalla, sus ocho modos para los fondos con sprites más grandes y su sistema de sonido. El detalle técnico más impresionante era su habilidad para rotar y escalar fondos, demostrada con una simulación de vuelo.

> "TRADUJIMOS LA NOTICIA Y LA CONVERTIMOS EN UN ARTÍCULO PARA CVG, PUBLICANDO LAS PRIMERAS IMÁGENES EN REINO UNIDO, QUE HABÍAN SIDO LITERALMENTE RECORTADAS DE UNA REVISTA JAPONESA"
> *JULIAN 'JAZ' RIGNALL*



También se desveló su mando, con cuatro botones en diamante en su parte frontal y dos botones adicionales en su parte superior. Algo que no permitiría la consola sería retrocompatibilidad, aunque en ese momento el sistema presentaba una entrada de AV para un supuesto 'Famicom Adapter'. No se mostraron juegos, pero quedó claro que un cuarto *Super Mario Bros* y un tercer *Zelda* estaban en desarrollo.

Cuando se volvió a mostrar la Super Famicom en julio de 1989, ya estaba a punto de ser definitiva. El diseño era mucho más parecido al final, con algunas diferencias notables como un puerto de expansión en la parte frontal de la consola, un conector para auriculares a su derecha y un interruptor de encendido



» [SNES] *Donkey Kong Country* impresionó por su aspecto en 1994 y contribuyó a extender la vida útil de la SNES.



» *Super Mario Kart* se construyó sobre el potencial de *F-Zero* y proporcionó batallas épicas.



» [SNES] Si eres un programador interesado por lo que se hizo con *Doom* para SNES, el código fuente está disponible en: github.com/RandalLinden/DOOM-FX.



» [SNES] Nick Jones tuvo que cambiar la forma de dibujar esta escena en el último minuto por un error de hardware.

de color rojo. Los conectores para el adaptador de Famicom habían desaparecido igualmente. Las especificaciones ya eran prácticamente definitivas, salvo su RAM de trabajo, que era de solo 32 KB comparado con los 128 KB que finalmente incluyó.

Esta vez sí se mostraron juegos. *Super Mario 4* estaba en un estado muy temprano, con un mapa en forma de champiñón y muchos elementos propios de *Super Mario Bros 3* que no sobrevivirían, mientras que esa simulación de vuelo de la demo inicial se había transformado en *Dragonfly*, un juego de vuelo y ciencia ficción.

Pero lo que probablemente fue más sorprendente es que la consola todavía estaba a un año de ponerse a la venta. Y es que Nintendo no solo quería perfeccionar sus propios juegos, que seguían en un estado muy inicial, sino que también recordaba sus problemas de inventario en los inicios de Famicom. Dando tiempo a los desarrolladores third party para preparar sus propios juegos se aseguraban no sufrir los mismos problemas.

Internet y la globalización nos acostumbraron más tarde a los anuncios mundiales, pero por aquel entonces las demostraciones eran solo para el mercado doméstico y permitían a Nintendo adaptar los planes a cada región según considerase. Esto implicaba que aquellos pantallazos de una revista importada fue todo lo que Jaz se pudo acercar a la máquina. "Eso es todo lo que teníamos en ese momento, los recortes. Pero estábamos entusiasmados, confiábamos en Nintendo, pensábamos que la máquina sería increíble, así que ya nos estábamos emocionando". El equipo de CVG contagió aquel entusiasmo a sus lectores. "Le dimos bastante bombo publicitario a la consola, todo hay que decirlo, y sin saber realmente mucho más que las especificaciones técnicas".

Esta aproximación funcionó, no obstante, de la misma forma que lo hizo la lentitud con la que Nintendo entregó la consola. Así, en la feria Shoshinkai de agosto de 1990, multitud de títulos para Super Famicom estaban ya listos. Los desarrolladores third party mostraron juegos como *Final Fight*, *Gradius III* y *R-Type II*, mientras que Nintendo enseñó *Super Mario World*, junto a un juego de carreras futuristas llamado *F-Zero* y una adaptación del popular juego de ordenador *SimCity*. En noviembre de 1990, la Super Famicom se lanzó al mercado en Japón en medio de una gran expectación y demanda, y Jaz fue uno de los primeros británicos en importar la consola. "Todos queríamos echar un vistazo a *Super Mario World*, no sabíamos mucho de *F-Zero*. Solo me acuerdo de la oficina al completo pasándose por la sala de juegos, apiñándose, para ver como los juegos en pantalla no decepcionaban".

Parte de la razón por la que ir directo a Mario fue que los pantallazos no eran capaces de mostrar las capacidades únicas de la consola. "No teníamos ni idea de qué nos encontraríamos. No pudimos experimentar el Modo 7 hasta que recibimos la máquina", recuerda. "Uno de los juegos que nos marcó fue *F-Zero*. Nos deslumbró al completo, era simplemente espectacular gráficamente para aquel momento".

Como se podía esperar, la Super Famicom fue un éxito instantáneo en Japón. Nueve meses más tarde, en agosto de 1991, llegó a Estados Unidos, con el nombre cambiado a Super Nintendo Entertainment System y rediseñada con un aspecto más cuadriculado y colores grises y púrpuras. Los jugadores europeos recibieron, por suerte, el aspecto original japonés con el nombre americano, pero por desgracia sufrieron las conversiones más lentas a 50 Hz y largas esperas, recibiendo la consola en primavera de 1992.

"FINAL FIGHT ERA UN POPULAR JUEGO ARCADE CON SPRITES GIGANTESCOS Y VER ESA CONVERSIÓN TAN AUTÉNTICA ERA REALMENTE SENSACIONAL. NOS ENTUSIASMÓ CUANDO LO ANALIZAMOS"
JULIAN 'JAZ' RIGNALL



» [SNES] Mike describe *Lemmings 2* como uno de los juegos más técnicos que ha tenido que desarrollar.



» [SNES] *Pilotwings* fue uno de los primeros juegos mostrados para SNES, y sería el primero en usar un chip de mejora.

forowarez.net





» [SNES] *F-Zero* fue una demostración temprana de cómo el Modo 7 ponía a la SNES en un nivel distinto al de la competencia.



» [SNES] *Final Fight* era una buena conversión, a pesar de la falta de uno de los personajes principales y del modo multijugador.

A medida que los juegos iban llegando, los jugadores tenían cantidad de razones para impresionarse con la consola. "*Final Fight*, ese sí fue un lanzamiento importante", dice Jaz. "Era un popular juego arcade con sprites gigantescos y ver esa conversión tan auténtica era realmente sensacional. Nos entusiasmó cuando lo recibimos para analizarlo".

Otros buenos ejemplos fueron juegos muy pulidos de géneros ya conocidos. "*F1 Exhaust Heat* fue otro de los títulos tempranos en usar Modo 7 con los que recuerdo motivarme, porque era un juego de carreras más de "coches de carreras", en el sentido que siempre he sido más aficionado a los juegos de carreras tradicionales", recuerda Jaz. "*UN Squadron* era un bonito y ágil shoot'em up que se jugaba bien y que impresionaba en lo gráfico, aunque en esa época empezábamos a estar cansados de tantos shooters horizontales".

Para Nick Jones, de Visual Concepts, que ya era un desarrollador experimentado en ese momento, *Contra III* fue el juego que más impresionante le pareció. "Recuerdo jugarlo por primera vez. Me sorprendió como el juego no dejaba de cambiar. No se conformaron con los fondos estáticos tradicionales, sino que los intentaron hacer interactivos. Recuerdo uno de los jefes finales que rasgaba el fondo mientras estaba en la distancia. Muy creativo", recuerda. "Y mientras colgaba de un misil bajo un helicóptero, solo pa-



TRUCOS TÉCNICOS

LOS EFECTOS ESPECIALES QUE CARACTERIZARON A LA SNES



FUSIÓN DE COLORES

La máquina de Nintendo es capaz de realizar operaciones matemáticas entre píxeles en capas distintas, con el objetivo de generar efectos de transparencia.

DESPLAZAMIENTO POR TILE

Este efecto permite que los píxeles se desplacen arriba y abajo en columnas de ocho píxeles de ancho, produciendo efectos como ondulaciones.





WINDOWING

La SNES puede elegir de forma selectiva no dibujar ciertas regiones de la pantalla en cualquier número de capas. Las formas raras se consiguen con instrucciones del tipo DMA.

MOSAICO

De la misma forma que se pixela la cara de la gente en televisión para mantener su anonimato, la SNES lo puede aplicar a cualquiera de tus fondos y lo hace a menudo.





ALTA RESOLUCIÓN

Es posible ejecutar la SNES en un modo 512x448 entrelazado para conseguir mayor detalle. Pocos juegos lo llegaron a aprovechar, pero *RPM Racing* fue uno de ellos.

AL MODO

TODOS CONOCEN EL MODO 7, PERO ¿QUÉ BENEFICIOS APORTAN LOS MODOS 0-6? ELABORAMOS UNA GUÍA ÚTIL SOBRE LOS MÉTODOS FLEXIBLES DE NINTENDO

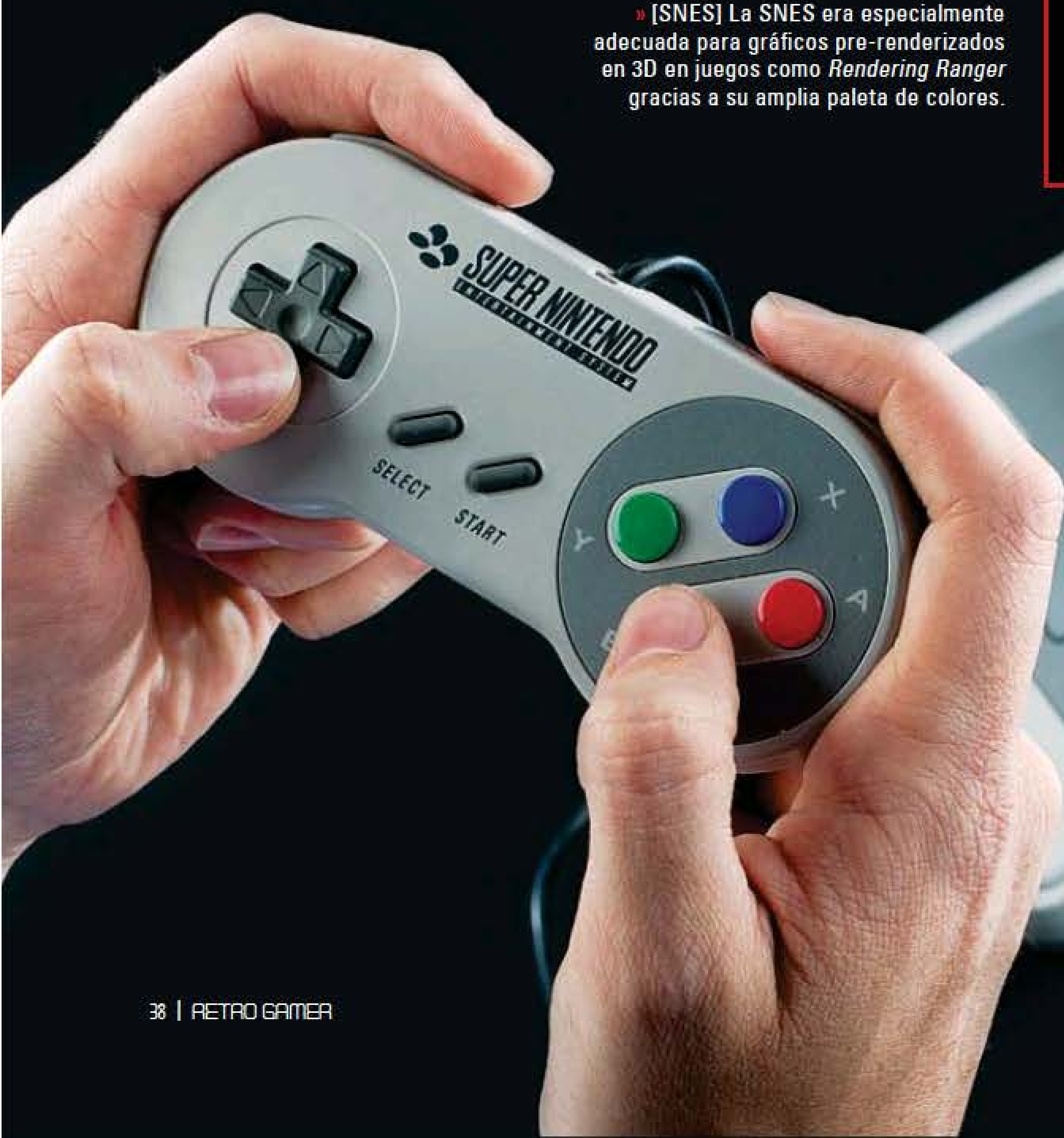
	FONDO 1	FONDO 2	FONDO 3	FONDO 4	MOSAICO	WINDOWING	FUSIÓN DE COLORE	DESPL. POR TILE	MODO COLOR DIRECTO	ALTA RESOLUCIÓN
Modo 0	Paletas de 4 colores (hasta 32 colores distintos)	Paletas de 4 colores (hasta 32 colores distintos)	Paletas de 4 colores (hasta 32 colores distintos)	Paletas de 4 colores (hasta 32 colores distintos)	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF
Modo 1	Paletas de 16 colores	Paletas de 16 colores	Paletas de 4 colores	Inactivo	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF
Modo 2	Paletas de 16 colores	Paletas de 16 colores	Inactivo	Inactivo	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF
Modo 3	Paleta de 256 colores	Paletas de 16 colores	Inactivo	Inactivo	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF
Modo 4	Paleta de 256 colores	Paletas de 4 colores	Inactivo	Inactivo	ON	ON	ON	ON	ON	OFF
Modo 5	Paletas de 16 colores	Paletas de 4 colores	Inactivo	Inactivo	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON
Modo 6	Paletas de 16 colores	Inactivo	Inactivo	Inactivo	ON	ON	ON	ON	OFF	ON



» [SNES] La SNES era especialmente adecuada para gráficos pre-renderizados en 3D en juegos como *Rendering Ranger* gracias a su amplia paleta de colores.



» [SNES] Mike cita *Secret Of Mana* como uno de los títulos de SNES que más le impresionó, por la calidad de su pixel art.





> LA SNES Y LA NES SON BASTANTE SIMILARES EN SU DISEÑO GENERAL; AMBAS DISPONEN DE UNA CPU QUE ESTÁ BASADA EN EL 6502 Y TIENEN UNA PPU Y UNA SPU SEPARADAS
> *RANDY LINDEN*



» El mando de SNES construyó sobre el diseño de NES y añadió dos botones frontales y dos arriba, características que siguen vigentes en los mandos actuales.

ra darme cuenta que el misil era disparado mientras seguía colgado de él. Llevaba mucho tiempo jugando a juegos antes de aquello, pero ver cómo habían cambiado la forma de jugar, de una forma tan creativa, hizo que más de una vez me repitiera a mí mismo que aquello era increíble. Sinceramente, no era capaz de distinguir qué partes eran sprites y qué elementos no lo eran. Era muy impresionante para esa época". Y, claro, no podríamos hablar de juegos impresionantes sin mencionar el mayor éxito mundial de los arcade en ese momento, *Street Fighter II*. Super Nintendo dispuso de una conversión muy auténtica y, durante más de un año, fue la única que tuvo una.

Si Super Nintendo marcó un antes y un después desde la perspectiva de los jugadores, situándose en otro nivel, para los desarrolladores que se habían acostumbrado a trabajar con los 8-bit de la NES fue también un gran y agradecido paso al frente sin necesidad de reinventar la rueda. "La Super Nintendo y la NES son bastante similares en su diseño general; ambas disponen de una CPU que está basada en el 6502 y tienen una PPU (picture processing unit) y una SPU (sound processing unit) separadas en su circuitería", cuenta Randy Linden, que programó la conversión a Super Nintendo de Doom. "En la NES, incluso cosas simples como el scroll requerían cartuchos especiales, mientras que la SNES lo incluía de base. La Super Nintendo podía ejecutar efectos gráficos muy potentes que eran simplemente imposibles en la NES; por ejemplo, el número de capas gráficas era mucho mayor en la SNES que en la NES".

Y no solo los programadores de NES se enamoraron de la SNES, sino que también lo hicieron los programadores que venían de trabajar en otros sistemas basados en el 6502. "Hasta que llegó la SNES, yo había trabajado exclusivamente haciendo juegos para Commodore 64, y tuve la oportunidad de trabajar en la SNES cuando terminé *Super Space Invaders* para C64", dice Chris West, actualmente en West Racing. "Me encargaron el desarrollo de *Marko's Magic Football* para SNES en Domark y fue como entrar en un mundo nuevo comparándolo con el Commodore 64. Que la CPU fuese de 16-bit hacía mucho más sencilla la programación tras haber estado atascado en los 8-bit, y que el procesador fuera un 350% más rápido también ayudaba, pero la gran diferencia la marcaba la cantidad de sprites y de VRAM disponible: eso abría un nuevo mundo de posibilidades para el desarrollo de juegos. Por ejemplo, en *Marko's Magic Football* generé una simulación completa de la física del balón para su rebote y la fricción de su giro. Eso era impensable en el C64".

Pero, ¿sintieron los desarrolladores que la consola era un avance respecto a las máquinas de 16-bit con las que se suponía que competía? "Respecto a la Amiga o ST, sin duda. Ofrecía muchos más componentes aprovechables en comparación, que era de agradecer", dice Mike Dailly, que en aquel momento trabajaba en DMA Design, los creadores del popular *Lemmings*. No obstante, Mike también había trabajado antes con la PC Engine de NEC, y el avance respecto a la misma no le parecía tan notable. "Aunque la maquinaria gráfica era mejor en general, existían ciertas limitaciones que eran algo frustrantes en comparación. Los gráficos solo se podían cargar en VRAM durante el VBlank, mientras que en PC Engine lo podías hacer en cualquier momento, y la CPU de la PC Engine era mucho más rápida, aunque me encantaban los 16-bit del 65816".

La principal experiencia de Mike con la nueva consola de Nintendo vino de la mano de *Lemmings 2: The Tribes*, y la CPU fue realmente una ayuda para él. "Tuve que usar muchos trucos para conseguir que *Lemmings* funcionase, especialmente dado que el software es el que tenía que dibujar la mayor parte de las cosas. Los 16-bit eran encantadores, no obstante, y permitía trabajar con los mayores tamaños de ROM mucho más fácil que un simple 6502. La PC Engine dependía de bancos de memoria de 8K, lo cual era razonable pero entrañaba sus dificultades. Las direcciones de 24-bit del 65816 facilitaban mucho la vida".

Algo en lo que se ponen de acuerdo todos los desarrolladores es en alabar lo impresionante que era el sistema gráfico de la consola. "Las capacidades gráficas y los modos de pantalla eran muy buenos, probablemente los mejores de su tiempo, y por eso a menudo la lenta CPU se convertía en un inconveniente", dice Mike. "Los sprites eran bastante similares a los de Mega Drive y de PC



» [SNES] Los gráficos 3D de *Star Fox* y su Super FX pueden parecer primitivos a día de hoy, pero eran rápidos y suaves comparados con su competencia contemporánea.





» [SNES] *Street Racer* conseguía una buena implementación del Modo 7, a pesar del hándicap de no usar chips adicionales.



» [SNES] Tener *SFII* fue muy importante para Nintendo, especialmente dada la calidad de la conversión.



Engine, pero las cuadrículas de tiles eran encantadoras, mientras que ¡el Modo 7 hacía que las cosas fueran interesantes!".

Para Chris, era el color lo que marcaba la diferencia. "Junto al incremento en resolución es lo que hacía a la SNES tan excitante para nosotros en ese momento. Partiendo de las limitaciones anteriores de 16 colores básicos, que nunca eran adecuados para lo que necesitabas, moverse a una paleta de 32.000 colores era un gusto".

Tony West, que trabajó con Chris en la parte gráfica de juegos de SNES como *Marko's Magic Football* o *Street Racer*, se une para asentir. "Justo iba a comentar lo más adecuada que era la paleta de Super Nintendo en comparación con la de Mega Drive, ya que te permitía colores más sutiles, que creo que es el motivo por el que pienso que todos los juegos de SNES tienden a lucir más bonitos que sus versiones para Mega Drive. Por ejemplo, en *Street Racer*, los coches y los personajes que convertimos para la versión Sega perdieron sus sutiles sombreos. Mega Drive tenía mucho más contraste en sus colores, lo que me parecía molesto a la vista comparado con SNES".

"LA SNES TE PERMITíA ELEGIR VARIOS MODOS DE VíDEO, EL MÁS POTENTE DE LOS CUALES PERMITíA HASTA CUATRO FONDOS A LA VEZ"
NICK JONES

Una de las cosas que más apreciaba Nick era la flexibilidad de las características gráficas, que ofrecían hasta ocho modos distintos para operar. "Las pantallas en las consolas de esa época estaban construidas a base de 'playfields' o fondos. Las máquinas como el Commodore 64 o el Spectrum solo tenían un único fondo. Mega Drive Sega permitía dos, y la mayoría de gente aprovechaba el segundo para efectos de parallax, es decir, dibujando dos fondos pero moviendo uno a una velocidad distinta. Pero Super Nintendo te permitía elegir varios modos de vídeo y el más potente permitía hasta cuatro fondos. Y otro truco interesante es que te permitía combinar los cuatro de múltiples formas. No eran solo un puñado de fondos dibujados uno encima de otro. Podías seleccionar cómo querías que se combinasen. Por ejemplo, era posible 'fusionar' dos fondos mediante su 'suma' o su 'resta'".

El uso de los distintos modos gráficos dependía de las necesidades de cada juego. "Habitualmente elegía el modo que suportaba tres capas. La primera capa se usaba habitualmente como área principal de juego y la segunda como efecto parallax, pero la tercera la usaba de formas distintas en función del efecto que quería en ese nivel en particular", explica Nick. "Por ejemplo, en el primer nivel de *Earthworm Jim*, hice que mi artista Steve Crow dibujara en la tercera capa un sol brillante con sus rayos. Y la segunda capa era una de nubes que se movían a la mitad de velocidad. Hice que la capa del sol se sumara al resto de capas, haciendo que todo pareciese más brillante. A medida que te movías por el nivel, si el sol parecía esconderse tras las nubes, cambiaba fluidamente la paleta a colores que convertían el sol en negro, con lo que se dejaba de 'sumar', y rápidamente cambiaba de nuevo la paleta de colores a los valores normales cuando el sol aparecía. Quedaba espectacular. Estos eran los efectos sutiles que permitía; no cambiaban la forma de jugar, pero hacían que tu juego pareciese mucho más pulido".

También hay que destacar el salto de calidad propiciado por el hardware de audio de la SNES, consistente en un diseño propio de Sony que estaba formado por una CPU independiente que manejaba una unidad DSP. Este era un procesador de sonido realmente digital, capaz de reproducir cualquier sonido que quisieras, con hasta ocho pistas de sonido sonando a la vez. No obstante, existían algunas limitaciones: las pistas debían caber en 64 KB de RAM, que no era precisamente mucho espacio. Afortunadamente, la modulación del tono permitía que cada muestra sirviera para múltiples notas, pero incluso así habitualmente estaban bastante comprimidas para ahorrar espacio. Fuese como fuese, los resultados podían ser espectaculares: ninguna otra consola contemporánea habría podido manejar los sonidos orquestales de *ActRaiser* o la reinterpretación grungy rock, en *R-Type III*, del tema de apertura del juego original.

Pero no era todo oro en la Super Nintendo, especialmente en lo referente a los dolores de cabeza que causaba su CPU a los desarrolladores. "El punto débil no era solo la veloci-



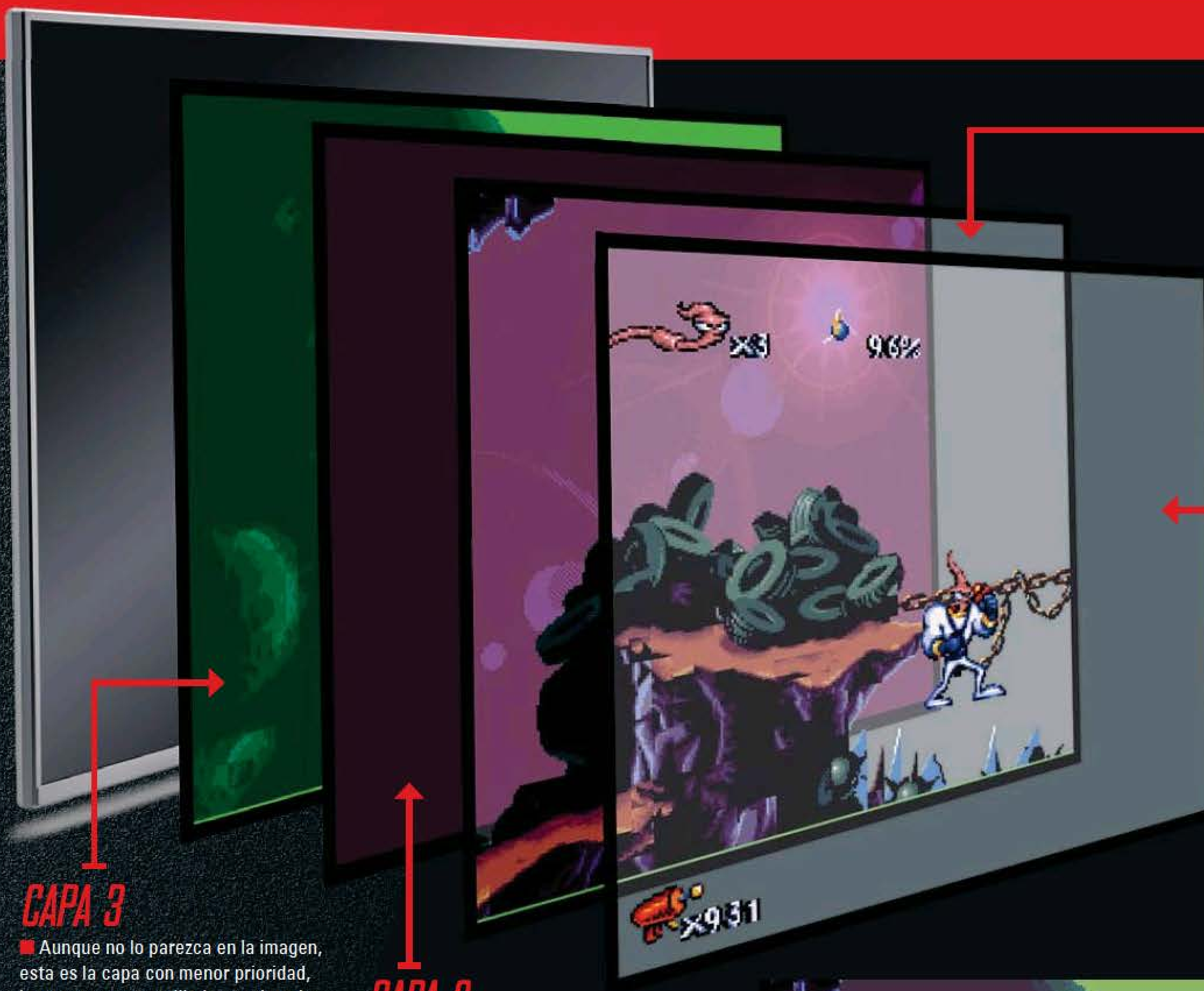
» La gran cantidad de juegos de calidad que aparecieron para SNES la han convertido en un sistema muy apreciado.



LAS CAPAS

EL MODO GRÁFICO MÁS USADO DE LA SNES ES EL MODO 1, QUE OFRECE UN BUEN BALANCE ENTRE FONDOS Y PROFUNDIDAD DE COLOR. EARTHWORM JIM LOS USA DE LA SIGUIENTE MANERA.





CAPA 1

Otra capa de 16 colores, en esta se muestra el primer plano que se actualiza constantemente según el movimiento de Jim. Aquí no se aprovecha, pero es posible especificar distinta prioridad por tile de tal forma que estas se dibujen por encima de Jim, útil para situarlo detrás de un elemento del paisaje, por ejemplo.

CAPA DE OBJETO

Aquí viven los sprites, como los enemigos, los ítems y el propio Earthworm Jim. Si algo se mueve mucho es probable que se dibuje aquí. En este caso, el HUD también se muestra en esta capa, liberando a los desarrolladores para aprovechar al máximo el resto de capas.

CAPA 3

Aunque no lo parezca en la imagen, esta es la capa con menor prioridad, las otras capas se dibujan encima de esta. Usa paletas de cuatro colores, causando la limitación de detalle en estas montañas. Al ser la capa con menos posibilidades, muchos juegos la cambian de prioridad y la dibujan en primer plano para el HUD.



CAPA 2

Esta capa parece ser la más profunda, pero en realidad se dibuja frente a la tercera capa y se suma a su color usando las posibilidades de fusión que tiene el sistema. Aquí se usan paletas de 16 colores y no se hace scroll, aunque es posible hacerlo. El efecto puede parecer extraño debido a la paleta oscura, pero cuando se fusionan las capas el efecto funciona.





PÓNGAME UNA DE CHIPS

LAS MEJORAS QUE EMPUJARON A LOS JUEGOS MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES DE LA SNES





DSP-1

Este procesador de señales digitales fue el primero de los chips de mejora de la SNES, presentado en 1990 junto a *Pilotwings*. Lo usaron hasta 15 juegos – todos ellos basados en el Modo 7 como *Super Mario Kart*, en el que ayuda con los cálculos matemáticos requeridos.





SUPER FX

El famoso Super FX fue usado únicamente en ocho juegos. La mayoría lo usaban principalmente para dibujar gráficos poligonales, pero *Yoshi's Island* también usó el actualizado Super FX 2 para las operaciones sobre los sprites, incluyendo la rotación y el escalado.





Photo by Dark Zero

CX4

Capcom presentó este chip propio en 1994 con *Mega Man X2*. Este chip es conocido por su papel en conseguir que el juego mostrase algunos gráficos en wireframe (malla de aristas). Tras ser incluido de nuevo en *Mega Man X3*, no se volvió a utilizar.



» [SNES] *Super Mario World* superaba confortablemente a sus predecesores de NES mientras dejaba espacio para el crecimiento de la consola.



» [SNES] *Super Metroid* fue uno de los últimos favoritos de Jaz, puesto que se convirtió en tempranero usuario de PSX.

dad de reloj del procesador sino que también su propia potencia. Es difícil conseguir que tu juego funcione a 60 frames por segundo cuando el procesador es lento. Es como correr los 100 metros en menos de 20 segundos, pero solo con una pierna", dice Nick. "Otro punto débil que nos limitaba era cuando el jugador iniciaba un nuevo nivel. Los niveles se almacenaban comprimidos y se descomprimían cuando eran requeridos. Y esto lleva un tiempo. Si te fijas en la diferencia de tiempo cuando inicias un nivel nuevo en *Earthworm Jim* en la Super Nintendo y en la Mega Drive, verás que en la segunda los tiempos de carga son de más o menos la mitad. Esto es un resultado directo de los límites del procesador de la SNES".

La relativa debilidad de la CPU de Super Nintendo, combinada con el funcionamiento de la parte gráfica, también elevaba la presión. "Otro punto débil se encontraba en la forma de dibujar los sprites", dice Nick. "Se limitaban a dos tamaños de tu elección. La mayoría elegía tamaños de 8x8 píxeles y 16x16 píxeles. Así, si querías dibujar una imagen en movimiento, como tu personaje principal, tenías que preparar multitud de sprites más pequeños para generar la imagen completa. No suena tan limitado como realmente es, porque cuando trabajas con una máquina poco potente e intentas dibujar gran cantidad de cosas que se mueven en la pantalla, también consume gran parte de su potencia. En la Mega Drive no afrontabas las mismas limitaciones, podías tener cualquier variedad de tamaños entre 8x8 píxeles y hasta 32x32, con cualquier combinación intermedia. Así que la Super Nintendo requería más trabajo con un procesador muy alejado en prestaciones". Esto significaba que la máquina sufría con los juegos de acción rápida y con esos que usaban muchos sprites, causando relentizaciones en juegos como *Super R-Type* y *Gradius III*.

Está claro que Nintendo estaba preparada para luchar contra las limitaciones de su propio diseño de hardware. En la generación previa, Nintendo suplementaba el rendimiento de la NES mediante elementos y circuitería añadida a los cartuchos, en forma de chips llamados habitualmente 'mappers'. La SNES era capaz de realizar exactamente el mismo truco y toda una variedad de chips fueron creados a lo largo de la vida comercial de la consola y utilizados en docenas de juegos, el más famoso de los cuales probablemente sea el Super FX de Argonaut. Ese procesador permitía a la Super Nintendo generar gráficos poligonales en 3D a una velocidad suficiente como para crear juegos de acción, tal y como se demostró con *Star Fox* y otros juegos, que representó un buen golpe publicitario en 1993. Pero el primer juego que usaría un chip de estas características fue *Pilotwings*, el mismo juego que se había mostrado anteriormente como *Dragonfly*, ahora readaptado de nuevo a su concepto original de simulador de vuelo, consiguiendo así un aspecto mucho más agradable que las demos tempranas.

***Pilotwings* fue uno de los primeros juegos en hacer uso intensivo de la característica gráfica más famosa de la consola, el Modo 7.** "El playfield del Modo 7, que te permitía proyectar el fondo en 3D, fue posiblemente la cosa más positiva de la SNES. Ni te puedo decir las horas







SA-1

El 'Super Acelerador' fue presentado en 1995 y se convirtió en el chip extra más utilizado, apareciendo en juegos como *Kirby's Fun Pak* y *Super Mario RPG*. Contiene una CPU 65C816 corriendo a 10.74 MHz, el triple de velocidad que el 5A22.





Photo by Pmt7ar

S-DD1

Este chip fue presentado en 1996, y solo se llegó a usar en dos juegos: *Star Ocean* y *Street Fighter Alpha 2*. Ambos juegos usaban sprites altamente comprimidos para poder almacenarlos, así que este chip ejercía como ayuda para rebajar los esfuerzos de descompresión.



» [SNES] Hacia el final de su vida útil, la SNES fue llevada a sus límites con conversiones de juegos arcade 2D.



» [SNES] Hasta Nintendo sufrió las limitaciones de la SNES, aunque *Mario Kart* fue producto de ellas.

que eché a *Super Mario Kart* con su uso del Modo 7 para pintar la pista en '3D'. No creo que nunca haya dedicado tanto tiempo a otro juego, punto", comenta Nick.

A Chris, el Modo 7 le resulta muy familiar, puesto que desarrolló el recordado juego de carreras multijugador *Street Racer*. "El Modo 7 era una característica tan única que realmente permitió la creación de juegos increíbles que solo eran posibles de aquella forma. Estaba diseñado para permitir zoom y rotación de la pantalla, pero también podías hacerlo por scanline, así que cambiando la matriz usada en cada línea podías hacer que pareciese que la pantalla se fugaba a la distancia y, por lo tanto, hacía que fueran posibles los juegos de carreras. Aquellos cálculos eran bastante intensivos para cada scanline, no obstante, así que usaba mucho tiempo de CPU", nos cuenta. "Los juegos como *Mario Kart* tenían procesadores adicionales para manejar esta parte matemática, así que dejaba de ser un problema".

Con esto en mente, no es una sorpresa que fuese precisamente el Modo 7 el primero que causara un problema a Nintendo, puesto que el famoso efecto especial no era solo un motivo de estrés para la CPU: era también complejo a la hora de diseñarlo todo a su alrededor. El tilemap del Modo 7 se limitaba a un máximo de 128x128 tiles, dibujadas de un máximo de 256 tiles únicas de 8x8. Esta limitación podía ser amañada a base de actualizaciones constantes, pero no era una solución universal, como la propia Nintendo comprobó al intentar crear una versión multijugador de *F-Zero*.

"Tener la opción de pantalla partida en *F-Zero* requeriría reconstruir el mapa de 128x128 para cada mitad de la pantalla dependiendo del sitio en el que cada jugador se encontrase, y esto era simplemente imposible en tiempo de rasterización", nos detalla Chris. En entrevistas previas, los desarrolladores de Nintendo revelaron que su solución fue ralentizar el juego para que pudiese trabajar dentro de la limitación de 128x128 tiles, finalmente desembocando en un cambio de foco que llevó a la creación de *Super Mario Kart*. Chris optó por la misma aproximación. "En *Street Racer*, simplemente usamos mapas que eran de 128x128 como en *Super Mario Kart*, así que la pantalla partida se debía calcular simplemente la matriz visible de cada línea, que es algo que haces en cualquier caso". El tamaño del fondo no era tampoco la única limitación. Para conseguir que los gráficos del horizonte se desplazaran era necesario cambiar de modo entre frames durante el blanking horizontal, puesto que el Modo 7 solo permitía dibujar una única capa de fondo.

Aunque fuera posible añadir chips adicionales para sobreponerse a algunas debilidades de la consola, no siempre era lo más práctico. "Para *Street Racer* no podíamos añadir CPU extra puesto que suponía un coste adicional excesivo, así que tuvimos que buscar la forma de hacer lo mismo pero mucho más ▶

"PARA STREET RACER NO PODíAMOS AñADIR CPU EXTRA PUESTO QUE SUPONíA UN COSTE EXCESIVO, ASí QUE TUVIMOS QUE BUSCAR LA FORMA DE HACER LO MISMO PERO MÁS RÁPIDO"

CHRIS WEST



» Ports arcade de calidad, como *Street Fighter II*, complementaron la primera ola de títulos de Nintendo.



EL SÉPTIMO CIELO

COMO LA PROGRAMACIÓN INTELIGENTE HIZO QUE EL MODO 7 FUESE MÁS QUE UN TRUQUILLO GRÁFICO

1 Esta parte superior no usa Modo 7 en absoluto, sino que aprovecha una de las capas de fondo, más flexible.

2 En esta línea, la SNES cambia de Modo para empezar a dibujar la capa de fondo de Modo 7 en toda su gloria.

3 Como el Modo 7 solo permite una única capa de fondo, los elementos adicionales como los contadores se dibujan en pantalla como sprites.

4 Esta gruesa línea negra se dibuja para dar tiempo a la SNES para cambiar de modo y preparar la pantalla del segundo jugador.

5 La matriz de transformación para el fondo en Modo 7 debe modificarse en cada línea para simular la perspectiva de forma creíble.

6 El nivel se ve limitado a un solo 'playfield', puesto que es imposible refrescar el tilemap del Modo 7 para la pantalla del segundo jugador.

"EL PLAYFIELD DEL MODO 7, QUE TE PERMITíA PROYECTAR EL FONDO EN 3D, FUE POSIBLEMENTE LA COSA MáS POSITIVA DE LA SNES. NI TE PUEDO DECIR LAS HORAS QUE ECHé A SUPER MARIO KART CON SU USO DEL MODO 7 PARA PINTAR LA PISTA EN '3D'. NO CREO QUE NUNCA HAYA DEDICADO TANTO TIEMPO A OTRO JUEGO, PUNTO"

NICK JONES

rápido", dice Chris. "Nick Jones empezó a trabajar en ello pero entonces se marchó a trabajar para Shiny, así que cogí lo que había hecho y lo adapté y cambié para darle mejor perspectiva y acelerarlos, así que conseguimos el mismo aspecto que *Super Mario Kart* pero por una fracción del uso de CPU. Eso nos permitió mostrar coches más grandes en pantalla. Poco después del lanzamiento del juego, Mev [Dinc, fundador de Vivid Image] visitó Nintendo para mostrarles *Street Racer*, y cuando volvió dijo que no se podían creer lo que hicimos sin procesadores adicionales. Así que es algo de lo que me enorgullezco, algo que la gente que había diseñado la máquina no creía posible".

Aquel no fue el único logro técnico de *Street Racer*. "También estoy muy contento porque conseguimos crear el primer juego para cuatro jugadores de este tipo en cualquier consola, de nuevo algo que Nintendo no creía posible", continúa Chris. "Aquello fue el resultado de una tarde de aburrimiento. Justo había acabado de hacer funcionar el modo a dos jugadores y quise comprobar si lo podía llevar más allá, así que cambié algunas partes y conseguí primero tres jugadores y luego cuatro. Aquello fue placentero".

A pesar de la maravilla técnica que era, la Super Nintendo no consiguió mantener el dominio casi monopolístico de Nintendo de la era de los 8-bit, pero era algo comprensible. Si la NES había arrasado en un mercado abierto que muchos habían abandonado, la Super Nintendo tenía competidores de peso que se habían adelantado ante la reticencia de Nintendo a retirar la NES.

De la misma forma, cambios legales sobre la relación de Nintendo con sus third parties dificultaron el control de las ventas de software, tan característico de la época anterior. Pero al haber esperado a ver qué rivales tenía en tienda, Nintendo pudo poner en el mercado una consola técnicamente superior que le permitió mantener la posición de liderazgo, incluso con la dura competición que propició NEC en el mercado japonés y Sega en todo el mundo. Este éxito fue, sin duda, la causa que influyó a Nintendo en su estrategia futura y que hizo que la N64 fuera también la última en llegar a su respectiva generación. Esto dejó a la Super Nintendo como encargada de lidiar con múltiples rivales de nueva generación, haciendo un papel admirable.

En las navidades de 1994, la Jaguar y la 3DO empezaban a disfrutar de una buena cantidad de juegos y Sega anunciaba el 32X para la Mega Drive. Nintendo consiguió librarse de todas las amenazas con *Donkey Kong Country*, desarrollado en Reino Unido por Rare. Usando tecnología de Silicon Graphics, la compañía fue capaz de pre-renderizar imágenes en 3D que resultaban muy convincentes en la Super Nintendo, dando al juego un aspecto increíble. "Recuerdo verlo por primera vez y sentirme realmente impresionado", dice Jaz, que en ese momento trabajaba para Virgin Games. "Un montón de trucos inteligentes hacían que pareciese 3D y daba a los gráficos detalle y profundidad, a la vez que era un juego divertido, aunque difícil. Consiguió mantener el interés por la máquina, incluso cuando otras máquinas como la PlayStation hicieron su aparición". Se vendieron millones de copias y, sin duda, cantidad de consolas SNES con ellas.



» [SNES] La SNES no podía rotar sprites sin ayuda. *Yoshi's Island* aquí usa el Super FX 2 para conseguirlo.



» [SNES] Una CPU lenta no implicaba juegos lentos: *Unirally* se movía a una velocidad que podía ser demasiado para los novatos.

Rare seguiría usando su tecnología ('Advanced Computer Modelling') en las dos secuelas de *DKC*, así como en el juego arcade *Killer Instinct* que recibiría un port para Super Nintendo en 1995. No obstante, otros juegos del mismo periodo se convirtieron en dependientes de los chips potenciadores para mantenerse a flote: en 1995 aparecieron más juegos que los usaban que en los cuatro años anteriores sumados. Uno de aquellos juegos era *Doom*. "Estaba trabajando de forma independiente en mi propio motor 3D llamado 'RAGE', pensado para el Super FX, y me di cuenta que podía escribir una herramienta de conversión para trasladar la información de *Doom* a mi motor", cuenta Randy Linden. "Después de varios meses de desarrollo, tenía suficiente juego en funcionamiento para mostrarla como demo de concepto. Se lo mostré a Sculptured Software, que llevaron la demo a id Software. Les pareció impresionante lo que había conseguido así que me dieron luz verde para completar el juego".

Así que si las consolas nuevas podían correr Doom, la vieja Super Nintendo también, y eso era un éxito. No obstante, lo cierto es que una Super Nintendo de base nunca habría podido ejecutar *Doom*. "El motor de RAGE corre aproximadamente en un 95% en el chip Super FX 2 y un 5% en el hardware de la SNES, que se encarga de DMA, transferencias de gráficos, interrupciones, leer los mandos, etc, pero el juego en realidad corre sobre el Super FX, incluyendo el control de visibilidad, la detección de colisiones, el movimiento de objetos y la IA de los enemigos, así como el dibujo de los gráficos", dice Randy.

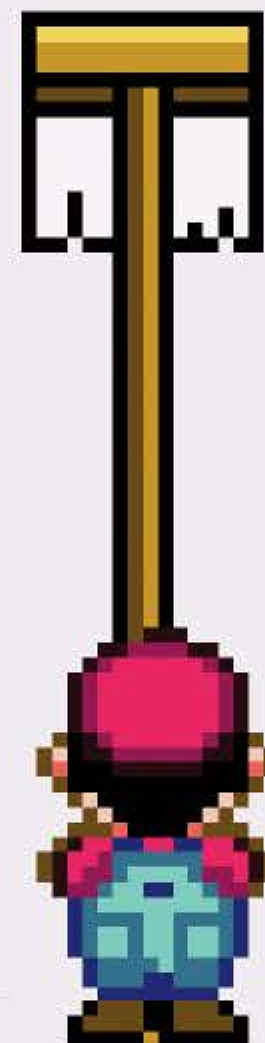
Evidentemente, esto tenía un coste: cuando se lanzó el juego, este costaba 14.900 pesetas, siendo uno de los juegos más caros. "La única cosa que podría haberlo encarecido era una batería de guardado", cuenta Randy.

"CUANDO SE LANZÓ DOOM, ERA EL SEGUNDO CARTUCHO MÁS CARO: 14.900 PESETAS. LO ÚNICO QUE HABRÍA AUMENTADO EL COSTO HABRÍA SIDO AGREGAR UNA BATERÍA PARA GUARDAR JUEGOS"
RANDY LINDEN

Con todo esto, la Super Nintendo estaba ya muy cerca del final de su vida comercial, y en 1996 ya no podía disimular la veteranía de su hardware. No podía competir con las consolas con gráficos poligonales a pesar del Super FX, y estaba perdiendo fuelle en 2D. A mediados de ese mismo año apareció la Nintendo 64 para dar un merecido descanso a la SNES, que definiría al videojuego de otra manera distinta. Pero esa es una historia para otro día. Lo que importa ahora es el legado de la Super Nintendo, una consola que consolidó el éxito de la NES y el liderato de Nintendo en un mercado cada vez más competitivo. Mucho más que con otras consolas, el declive de la Super Nintendo marcó un verdadero fin de era.

"Para mí, cosas como la PlayStation representan las primeras consolas de la era moderna (gráficos en 3D, soporte óptico) y son un salto notable respecto a la Super Nintendo y la Mega Drive. Para mí, representan el fin del cartucho", dice Jaz. "Miro a la Super Nintendo como la consola que definió una época, la de los 16-bit. No propuso demasiadas cosas nuevas, pero refinó y estableció diseños de juego. Los juegos de plataformas, shoot'em ups, RPG... los cogió y los llevó a una cima que no ha sido superada, porque simplemente no hay nada ahí fuera que pueda competir contra esa definición de los juegos de 16 bits. Creo que es por ese motivo por el que es tan querida. Representa una era que la gente copia, pero que es algo imposible de recapturar".

No podemos hacer más que estar de acuerdo, y si hay una cosa sobre la que apostaríamos en el mundo del retrogaming es que, dentro de 30 años, juegos como *Super Mario World* y *F-Zero* todavía serán objeto de partidas regulares entre los que vivieron aquellos tiempos y los que descubrieron aquella era muchos años más tarde. *





LLEVA TUS CLÁSICOS DE NINTENDO A CUALQUIER PARTE

Si tras empaparte de la historia de SNES te han entrado ganas de disfrutar de sus clásicos, estás de suerte, ya que puedes hacerlo en Switch: la suscripción a Nintendo Switch Online te da acceso a más de 80 juegazos de NES y SNES.

De Retro Gamer para Nintendo

Imaginad tener a vuestra disposición, y al instante, una selección de grandes joyas de NES y de SNES. Para jugarlas cuando y como queráis, en la TV o en modo portátil. Incluso con opciones en línea. Pues eso, y mucho más, es lo que ofrece Nintendo Switch Online. Si tenéis una Switch, o estáis pensando en haceros con una, echad un buen vistazo a su servicio de suscripción, ya que es el complemento ideal para sacar el máximo partido a la híbrida de Nintendo, tanto si sois unos locos del retro como si, además, también disfrutáis con los juegos actuales. Y es que una de las principales ventajas de Nintendo Switch Online es que nos permite disputar partidas a través de internet en un gran número de títulos, como *Mario Kart 8 Deluxe, Mario Tennis Aces* o *Tetris 99*, el juego gratuito que convierte al clásico en un divertidísimo battle royale. Además, este servicio también incluye guardado automático en la nube de nuestras partidas, chat de voz y funciones especiales en juegos compatibles a través de su aplicación para móviles, y acceso a ofertas y productos exclusivos solo para suscriptores. Por si todo esto no fuera ya suficiente, nada más confirmar nuestra suscripción, Nintendo Switch Online nos permite descargar desde la eShop dos aplicaciones inigualables: las que nos dan acceso a un amplio catálogo, en constante crecimiento, de juegazos de NES y SNES. A día de hoy, este servicio acumula ya más de 50 títulos de la consola de 8 bits y 35 de la de su "hermana mayor". En este reportaje repasamos todos los juegos que componen actualmente este servicio, la mayoría de ellos joyas atemporales que, aún hoy, son capaces de ofrecernos horas y horas de diversión. Acceder a este auténtico regalo para nostálgicos, o para cualquiera que ame a los videojuegos, es realmente sencillo, ya que podemos suscribirnos directamente en nuestra consola a través de eShop o desde la web de Nintendo. Y lo mejor de todo es que las opciones de suscripción son muy económicas: 1 mes por 3,99 euros, 3 meses por 7,99 y 12 meses por 19,99, en el caso de la suscripción individual, y 34,99 por 12 meses de suscripción familiar (hasta 8 cuentas). Si nos lo cuentan hace 30 años, nos caemos de espaldas.



TAMBIÉN, CON LOS MANDOS CLÁSICOS

Otra de las grandes ventajas de tener activa una suscripción de Nintendo Switch Online es que, de forma exclusiva, sus miembros pueden adquirir versiones actualizadas de los mandos de NES y SNES. Su diseño y tamaño son idénticos al de los originales, pero cuentan con ciertas ventajas, como su conexión inalámbrica o botones extra, necesarios para acceder a todas las opciones de Switch. Además, los mandos de NES, que vienen en un pack de 2, se pueden acoplar a la consola en el lugar de los Joy-Con.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo Switch Online

LOS MEJORES JUEGOS DE SNES EN SWITCH ONLINE

El catálogo de "El Cerebro de la Bestia" nos dejó decenas de juegos tan irrepetibles como atemporales. Y ahora, gracias Nintendo Switch Online, podemos disfrutar al instante de una selección de 35 de los más representativos. Y lo mejor de todo, aprovechando características como el modo portátil. Sumad a los que os mostramos *Brawl Brothers, Natsume Championship Wrestling, Smash Tennis* y *The Peace Keepers*, y flipad.



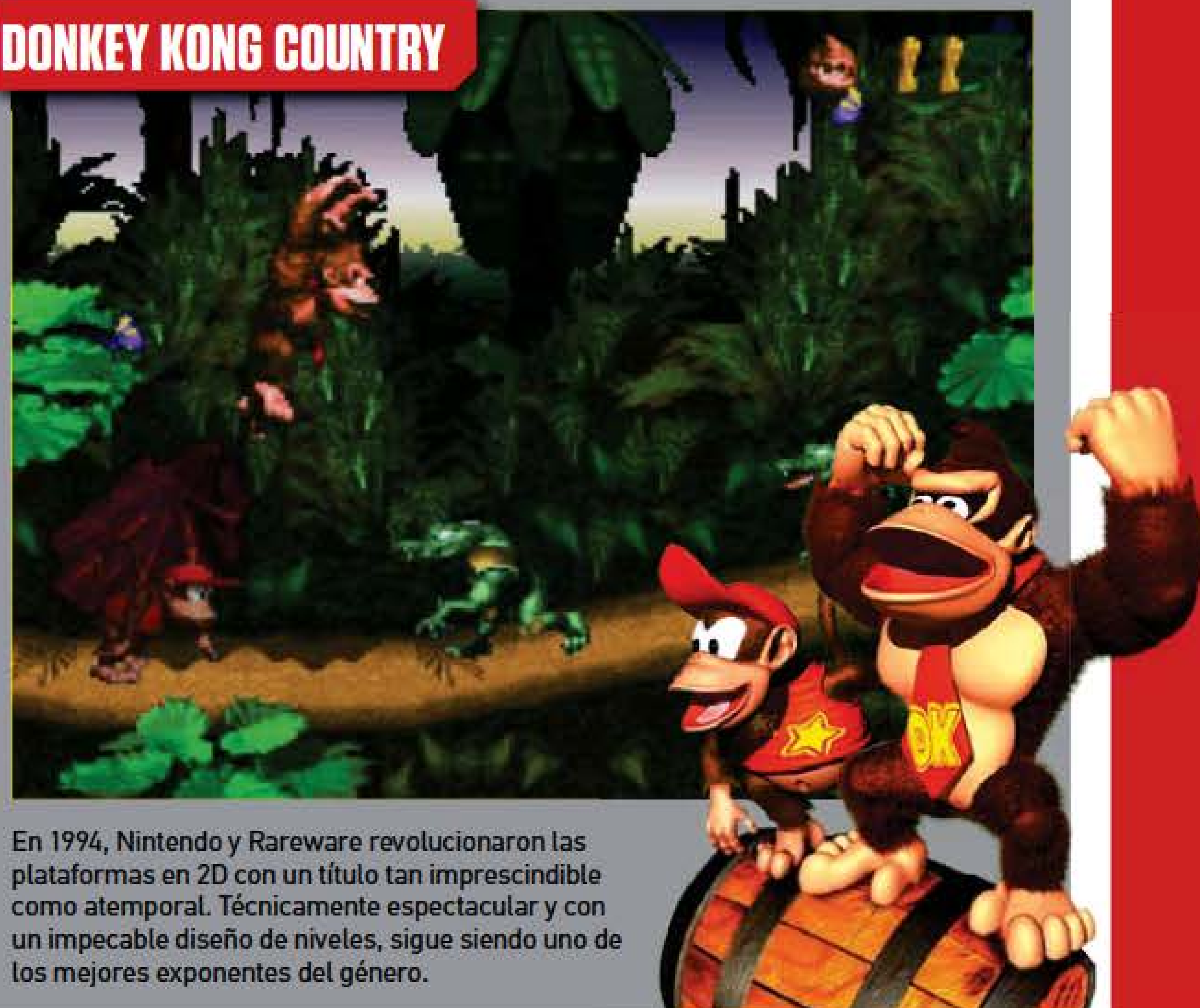
BREATH OF FIRE /BOFII

Las dos primeras entregas de la mítica saga de Capcom nos ofrecen muchas horas de rol tradicional, con una elaborada trama e innumerables combates por turnos.



DEMON'S CREST

Firebrand, la gárgola de *Ghost and Goblins*, se estrenó en SNES con un intenso juego marcado por la la acción, los saltos y las transformaciones de su protagonista.



DONKEY KONG COUNTRY

En 1994, Nintendo y Rareware revolucionaron las plataformas en 2D con un título tan imprescindible como atemporal. Técnicamente espectacular y con un impecable diseño de niveles, sigue siendo uno de los mejores exponentes del género.



DONKEY KONG COUNTRY 2

Dixie, la novia de Diddy Kong, fue la principal incorporación de esta secuela, que logró mantener el gran nivel de la primera entrega. Plataformas en 2D en estado puro.



JOE & MAC 2: LOST IN THE TROPICS

Data East nos demostró con el arcade de Joe & Mac lo divertida que podía ser la prehistoria. Y esta secuela, exclusiva de SNES, potenciaba todos sus elementos.



KIRBY'S DREAM COURSE

Kirby se convirtió en una bola de golf y nos invitó a lanzarle al hoyo en este original título, en el que tenemos que medir cada golpe para superar sus 8 fases.



KIRBY'S DREAM LAND 3

La bola rosa se despidió de SNES con la tercera entrega de la saga *Dream Land*, que siguió apostando por los saltos, las habilidades de Kirby y gráficos "a mano".

F-ZERO



F-Zero fue uno de los primeros juegos de SNES y toda una demostración del poder del "Cerebro de la Bestia". Gracias al Modo 7 de la consola, estas carreras futuristas nos dejaron boquiabiertos por vertiginoso ritmo y su increíble aspecto. Un adelantado a su tiempo que sigue divirtiendo al máximo.

KIRBY SUPER STAR





Lejos de conformarse con una sola aventura, Kirby protagonizó 6 juegos diferentes en este cartucho (más dos minijuegos). Cada uno de ellos tenía unas mecánicas y una ambientación distintas, pero siempre manteniendo el encanto del genial héroe.



MARIO'S SUPER PICROSS

Este curioso juego de puzles solo vio la luz en Japón, pero ahora podemos poner a prueba nuestro ingenio con sus rompecabezas gracias a Switch Online.



OPERATION LOGIC BOMB

Jaleco se marcó en 1993 este intenso juego de acción, en el que manejamos a Logan, un agente cibernético que tiene que arrasar con cientos de monstruos interdimensionales.





STAR FOX 2

Este juego nunca llegó a ver la luz en Super Nintendo, pero la compañía lo rescató con motivo del lanzamiento de SNES Classic Mini en 2017. Ahora, podemos disfrutar también de sus batalla de naves en cualquier parte gracias a Switch Online.



PANEL DE PON

Reinventado para Europa bajo el nombre de *Tetris Attack*, esta versión inicial del juego de puzles ya nos invitaba a juntar líneas de colores en diferentes modos de juego.



PILOTWINGS

Este simulador, que acompañó a SNES en su lanzamiento, nos ponía a los mandos de varios vehículos con los que teníamos que superar distintas pruebas de vuelo.



POP'N TWINBEE

La saga *TwinBee* se marcó en SNES un divertidísimo matamarcianos con perspectiva cenital, que es muy disfrutable en compañía gracias a su modo cooperativo.



STAR FOX

Nintendo no solo logró lo que parecía imposible: gráficos 3D en SNES gracias al chip Super FX, sino que además se marcó un juegazo de naves en un inolvidable universo.



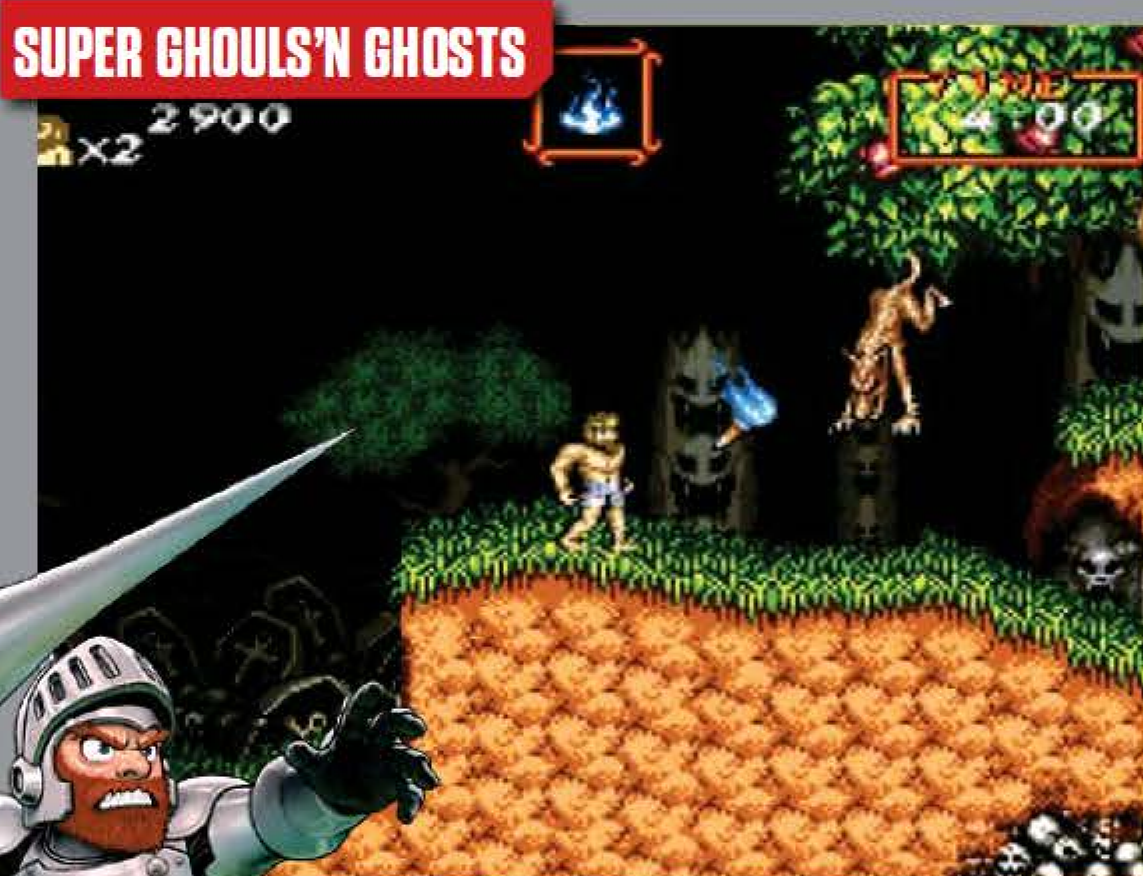
STUNT RACE FX

El Chip Super FX siguió dando alegrías a los jugadores de SNES, esta vez con un juego de velocidad con gráficos poligonales y en los que competíamos en pistas con obstáculos.



SUPER E.D.F. EARTH DEFENSE FORCE

Basado en el arcade del mismo nombre, este matamarcianos de scroll horizontal destacó por el frenetismo de sus niveles, que nos enfrentaban a una invasión alienígena.





SUPER GHOULS'N GHOSTS

La tercera entrega de la legendaria saga *Ghosts'n Goblins* llegó de forma exclusiva a SNES en 1991. De nuevo, encarnábamos al gran Sir Arthur, quien tenía por delante 7 niveles llenos de saltos, combates y mucha diversión.



SUPER MARIO ALL-STARS

Este recopilatorio incluía, en un único cartucho, versiones mejoradas de algunos de los mejores títulos del fontanero en NES. Así, *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros.: The Lost Levels*, *Super Mario Bros.2* y *Super Mario Bros. 3* lucían mejor que nunca gracias al poder del "Cerebro de la Bestia". Toda una joya que sigue siendo única.



SUPER MARIO KART





En 1992, Shigeru Miyamoto tuvo la genial ideal de poner a ocho de los personajes más famosos de Mario a competir en alocadas carreras de karts. El resultado no pudo ser mejor y *Super Mario Kart* se convirtió en una leyenda instantánea que aún continúa viva.

SUPER MARIO WORLD



El primer juego de Mario y Luigi en SNES llegó en 1990 y, con él, uno de los mayores referentes de las plataformas en 2D de la historia. El carisma de sus personajes, su perfecto control y el increíble diseño de sus más de 90 niveles hicieron que en Hobby Consolas le calificaran como el mejor juego de todos los tiempos.



SUPER METROID

Si Samus ya nos enamoró en NES, en su salto a Super Nintendo la heroína potenció su fórmula para ofrecernos una aventura alucinante a todos los niveles.



SUPER PUNCH-OUT!

La potencia de SNES permitió a Nintendo hacer una perfecta adaptación de la recreativa a la consola. El resultado fue un arcade de boxeo con mucho "gancho".



SUPER PUYO PUYO 2

Compile dio una nueva vuelta de tuerca a su particular visión de los puzles de piezas de colores, que en este juego contaban con distintas mecánicas y diálogos.



SUPER SOCCER

Algunas de las mejores selecciones del mundo saltaron al Modo 7 de SNES para disputar unos partidos de fútbol que eran diversión total, sobre todo a dos jugadores.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST



En 1991, Link redifinió la fórmula de la saga *Zelda* y se marcó un juego único e irrepetible. Una aventura en mayúsculas que ha resistido a la perfección el paso del tiempo. Jugarlo en Switch es una experiencia que nadie debe perderse.



SUPER TENNIS

Los que crecimos jugando a *Match Point* de ZX Spectrum alucinamos con la genial recreación del tenis que logró Nintendo en SNES en 1991. Todo un puntazo de juego.



WILD GUNS

Hoy en día es un juego de culto, pero *Wild Guns* ya convenció a los jugadores en 1994 por su ambientación de wéstern espacial y su divertida mecánica de disparo.

YOSHI'S ISLAND



La irrepetible dupla de Yoshi y bebé Mario, junto a unos preciosos gráficos de dibujo "a mano", fueron las claves de un brillantísimo plataformas que innovaba en muchos aspectos.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo Switch Online

LOS MEJORES JUEGOS DE NES EN SWITCH ONLINE

Los videojuegos no serían lo que soy hoy en día si no hubiera existido NES. La consola de 8 bits de Nintendo marcó para siempre a millones de jugadores en los años 80 y contribuyó de forma decisiva a que muchos descubriéramos cuánto nos gustaba jugar. Revivir aquella maravillosa época, y los títulos que la definieron, es más fácil que nunca gracias a Switch Online, que pone a nuestra disposición 56 juegazos de una máquina inolvidable. ¡Destacamos 20 que son imprescindibles!



DONKEY KONG

Con *Donkey Kong,* Nintendo se marcó una adaptación perfecta de la recreativa y, de paso, sentó las bases del género de las plataformas. Ahí es nada.



DOUBLE DRAGON

Otro título que saltó directamente de lo salones recreativos a la TV de nuestra casa. Dar patadas y puñetazos en el calor del hogar era, sin duda, todo un gustazo.



GRADIUS

La primera entrega de esta mítica saga de matamarcianos saltó de la recreativa a NES manteniendo todas sus virtudes, como la barra de selección de armas.



KID ICARUS

Pit, el héroe de Kid Icarus, demostró que era posible saltar como Mario, recoger objetos como Link y disparar como Samus. Y todo con una atractiva ambientación.



KIRBY'S ADVENTURE

Fue la única aventura protagonizada por Kirby en NES. Pero la bola rosa la aprovechó muy bien, ya que en ella aprendió a copiar los poderes de los enemigos.

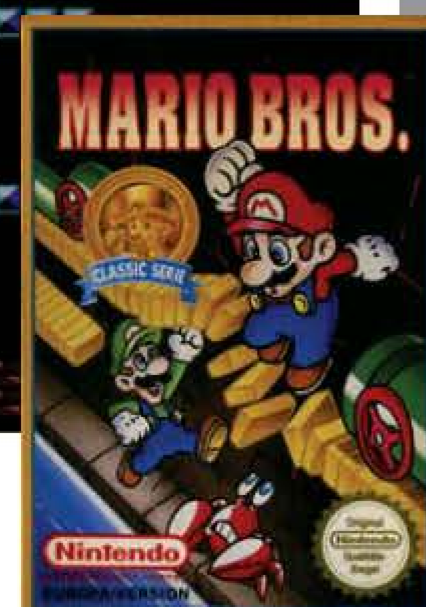


NINJA GAIDEN

Tecmo nos presentó al gran Ryū Hayabusa en este intenso beat'em up, en el que el ninja debía vengar a su padre sacando a pasear su katana y otras armas, como los shurikens.

MARIO BROS.





Este juego no solo sirvió para que descubriéramos que el fontanero de *Donkey Kong* se llamaba Mario y que tenía un hermano llamado Luigi. Fue, además de un juego muy divertido, la mecha que prendió una de las mayores leyendas del mundo de los videojuegos.



DR. MARIO

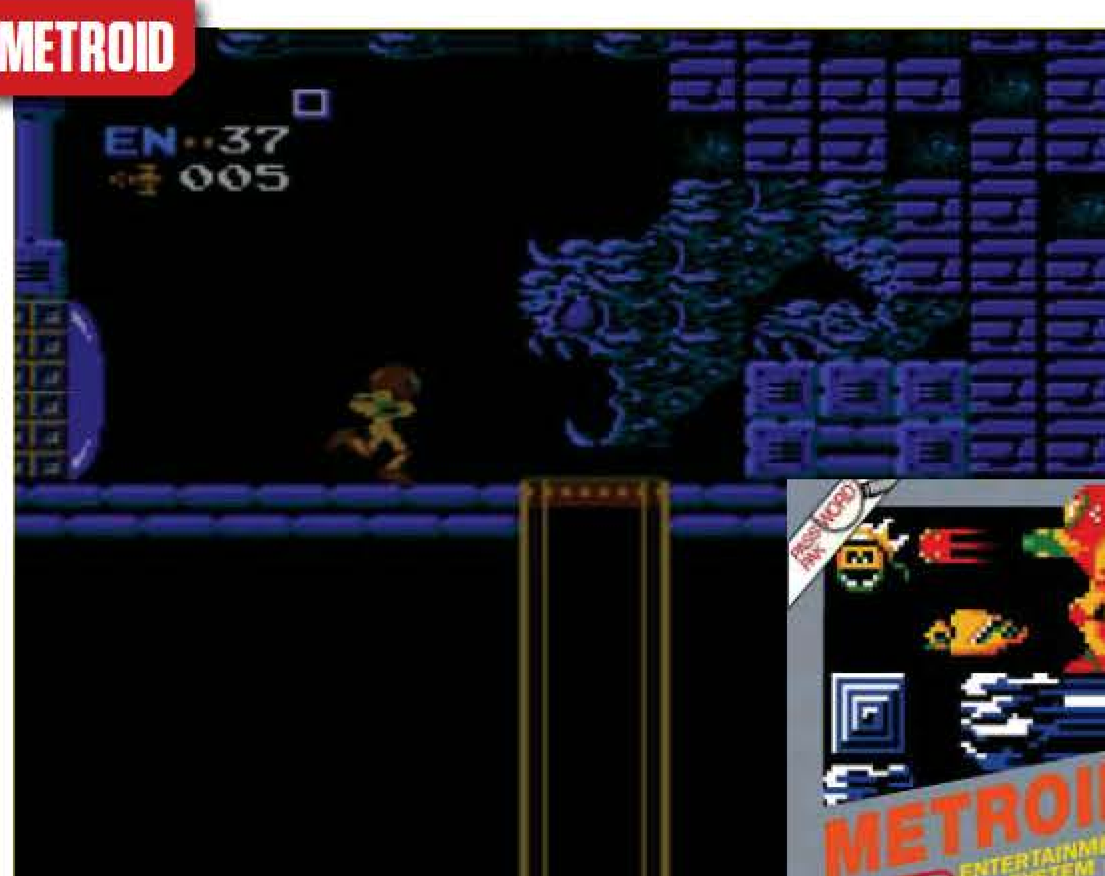
En 1990 Mario ya combatía contra los virus haciéndose pasar por doctor mientras alineaba píldoras de colores a lo *Tetris*. ¿Efectivo? Quizá no, pero divertido, a tope.

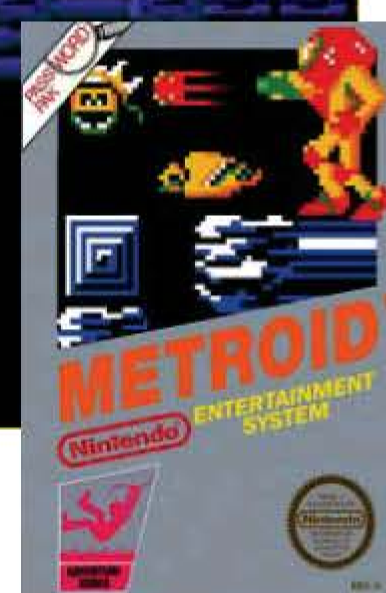


EXCITEBIKE

Velocidad y acrobacias a bordo de potentes motocicletas eran las claves de este frenético juego desarrollado por Nintendo, en el que competíamos al límite.

METROID





En NES viajamos por primera vez al planeta Zebes y conocimos a Samus Aran, una cazarrecompensas que luchaba contra los Piratas Espaciales. Junto a ella vivimos una inolvidable aventura que mezclaba acción exploración de una manera única.



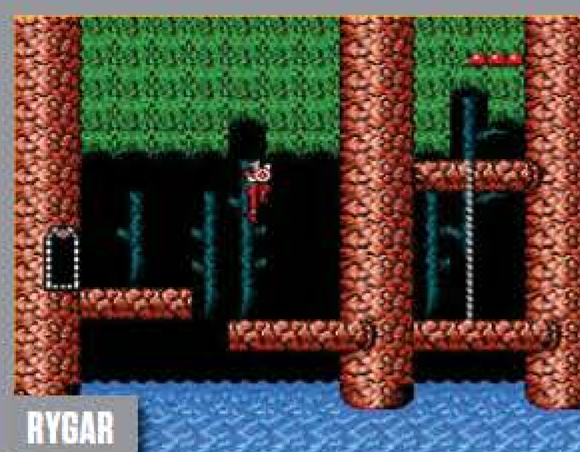
PUNCH-OUT!! FEATURING MR. DREAM

Ser campeón de boxeo no deber ser tarea fácil. Y en este arcade, tampoco, ya que la legendaria dificultad de sus combates nos hizo sudar la gota gorda en el ring.



RIVER CITY RANSOM

La tercera entrega de la saga que inició el mítico *Renegade* fue uno de los mejores beat'em up de NES. Pocas veces atizar a pandilleros nos resultó tan divertido.



RYGAR

Esta adaptación reformuló lo visto en la recreativa al ofrecer un desarrollo más abierto e, incluso, añadir un sencillo sistema de progreso de nuestro héroe.



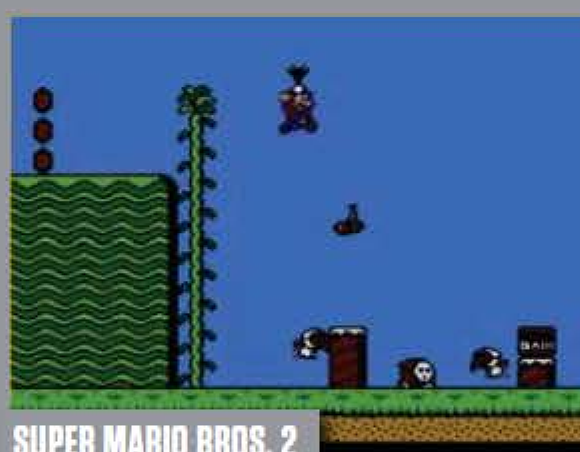
STARTROPICS

Vale, ahora no podemos mojar la carta de su manual de instrucciones para obtener el código secreto, pero *StarTropics* sigue siendo una aventura imprescindible.



SUPER MARIO BROS.

En 1985, Nintendo, con Shigeru Miyamoto a la cabeza, sentó las bases de los juegos de plataformas en 2D protagonizados por Mario. Y no sabían la que iban a liar...



SUPER MARIO BROS. 2

Basado en otro juego de Nintendo, *Yume Kōjō: Doki Doki Panic*, este título se desmarcaba de la saga al llevarnos a otro mundo y permitirnos jugar con 4 personajes.



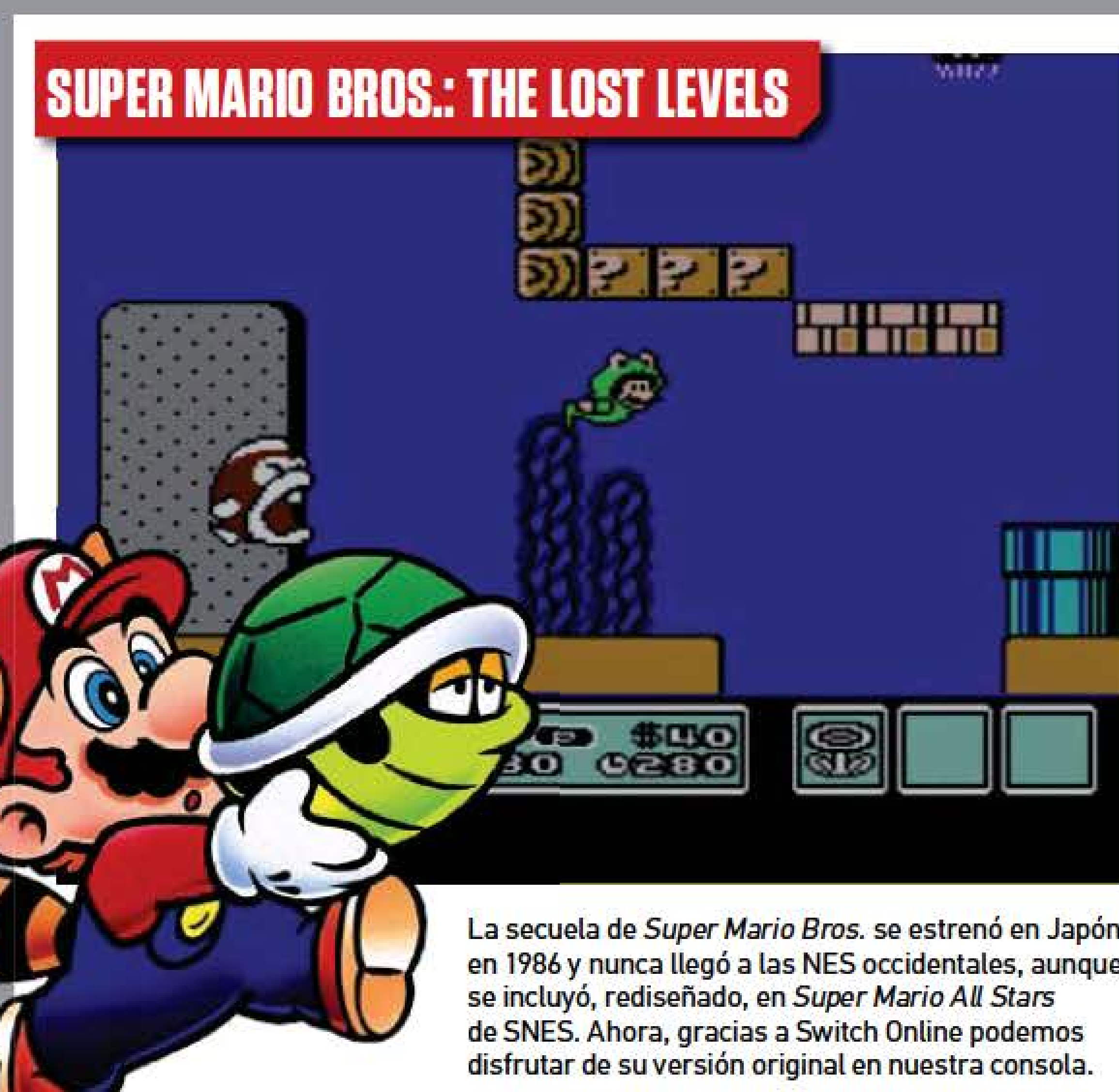
SUPER MARIO BROS. 3

Mario cerró su etapa en NES potenciando su fórmula con 8 nuevos mundos en los que usar las habilidades que le proporcionaban los disfraces de mapache, rana y tanooki.



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

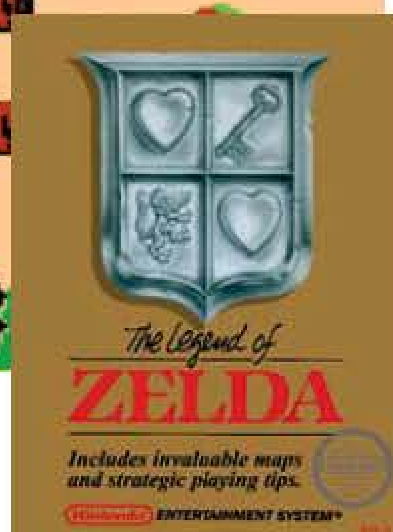
La segunda parte de la saga apostó por una perspectiva lateral y añadió algunos nuevos elementos, como un sistema de experiencia y una mayor interacción con los PNJ.



SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

La secuela de *Super Mario Bros.* se estrenó en Japón en 1986 y nunca llegó a las NES occidentales, aunque se incluyó, rediseñado, en *Super Mario All Stars* de SNES. Ahora, gracias a Switch Online podemos disfrutar de su versión original en nuestra consola.





THE LEGEND OF ZELDA

La leyenda de Link y la Princesa Zelda tuvo su origen en 1986, cuando Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka diseñaron un juego que combinaba aventura, acción y puzles de una manera nunca vista antes. Todo un adelantado a su época al que hay que jugar sí o sí.

LOS 56 JUEGOS DE NES DISPONIBLES

- Adventures of LOLO
- Balloon Fight
- Baseball
- Blaster Master
- City Connection
- Clu Clu Land
- Crystalis
- Donkey Kong
- Donkey Kong 3
- Donkey Kong Jr.
- Double Dragon
- Double Dragon II: The Revenge
- Dr. Mario
- Eliminator Boat Duel
- Excite Bike
- Ghosts'n Goblins
- Gradius
- Ice Climber
- Ice Hockey
- JOURNEY TO SILIUS
- Kid Icarus
- Kirby's Adventure
- Kung-Fu Heroes
- Mario Bros.
- Metroid
- Mighty Bomb Jack
- NES Open Tournament Golf
- Ninja Gaiden
- Pro Wrestling
- Punch-Out!! Featuring Mr. Dream
- River City Ransom
- Rygar
- S.C.A.T.: Special Cybernetic Attack Team
- Shadow of the Ninja
- Soccer
- Solomon's Key
- Star Soldier
- StarTropics
- Super Dodge Ball
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Bros. 3
- Super Mario Bros.: The Lost Levels
- Tecmo Bowl
- Tennis
- The Immortal
- The Legend of Zelda
- TwinBee
- Vice: Project Doom
- Volleyball
- VS. Excitebike
- Wario's Woods
- Wrecking Crew
- Yoshi
- Zelda II: The Adventure of Link

LA GUÍA DEFINITIVA

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Cierto erizo allanó el camino para muchas otras mascotas plataformeras en los noventa, pero solo una encendió una chispa similar, además de compartir el mismo color. Abróchate el cinturón, nos espera el inimitable Rocket Knight Adventures.

TEXTO DE ALAN WEN



» [Mega Drive] Sparkster goza de gran expresividad en sus animaciones, esto lo hace aún más entrañable.

Mientras Sonic luchaba en primera línea de fuego durante la guerra de los 16 bits a principios de los noventa, su gran rival no era solo Nintendo, sino cualquier otra compañía que buscara posicionar su mascota en el mercado. Es evidente que antes habían existido otros juegos de plataformas con mascota, pero casi todos derivaban de grandes licencias ya establecidas como las sagas de Capcom y Disney *DuckTales* o *Chip'N Dale*: *Rescue Rangers*. Konami, en particular, contaba con un sólido catálogo de licencias en su haber con franquicias de la talla de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *The Simpsons* o *Tiny Toons Adventures*, pero la compañía ya estaba preparada para entrar en batalla con su propia mascota.

Lanzado en 1993 para Mega Drive, *Rocket Knight Adventures* era fácil de comparar con la icónica mascota de la consola de Sega. Su héroe, Sparkster, portaba una armadura azul y era una zarigüeya, no era exactamente de la misma familia de especies que un erizo (a menudo se confunde a ambos con roedores), pero sí ofrecían ciertas semejanzas, como sus puntiagudas narices negras. E incluso contaba con su propio ataque giratorio. El arte de la caja de Estados Unidos, también mostraba a *Rocket Knight* con una expresión ceñuda, demostrando actitud. Pero cuando comenzabas a jugar, estaba más que claro que Konami jamás se propuso imitar a *Sonic*. *Rocket Knight Adventures* fue creado por Nobuya Nakazato, cuyo historial incluía la saga run-and-gun *Contra*, mientras que Konami ya atesoraba una rica herencia en shoot'em-ups como *Gradius*, por lo que no resulta sorprendente que gran parte de su desarrollo se asemejara más al de un shooter.











MÁS QUE UN RUN-AND-GUN

ESTA ZARIGÜEYA TIENE UN GRAN POTENCIAL



» [Mega Drive] El jetpack de Sparkster no sirve solo para atacar enemigos, también permite alcanzar áreas elevadas y rebotar en las paredes.

Todo esto puede sonar un poco extraño si tenemos en cuenta que Sparkster no está armado con armas de fuego, sino con una espada. Sin embargo, en lugar de atacar a los enemigos de cerca, sacudiremos nuestro acero para lanzar proyectiles de energía en forma de remolino a corta distancia, de modo bastante similar al poder de la espada de Link en la serie *Legend Of Zelda*, excepto que aquí funciona incluso cuando no tengamos la barra de salud al completo. Asimismo, en otras fases, *Rocket Knight Adventures* se convierte en un brillante shooter de scroll horizontal marca de la casa.

Sin embargo, el detalle más exclusivo de *Rocket Knight Adventures* es el jetpack con el que el protagonista puede propulsarse en ocho direcciones. Este impulso sirve para atacar, y también permite alcanzar áreas de otro modo inaccesibles, algo que aprenderás desde el mismo comienzo al toparte con un muro elevado. Más adelante, cuando accedas a una estrecha ubicación interior, descubrirás que también puedes impulsarte contra las paredes en un ángulo de 45 grados para rebotar en ellas y así alcanzar mayores alturas. Cuando te enfrentes a enemigos más duros que los soldados porcinos, la propulsión resultará aún más



1 **SHMUP-STER:** Sparkster protagonizará fases shooter de scroll horizontal que rememoran el legado coin-op de Konami con claras referencias al clásico *Gradius*. Estos niveles no pretenden ser un bullet-hell, pero ofrecen grandes duelos contra jefazos.



2 **VAGONETAS:** Honestamente, ¿existe algún juego de plataformas de los noventa sin fase de vagonetas de mina? Tendrás que esquivar obstáculos mientras evitas la bombas que lanzan los cerdos... antes de enfrentarte al jefazo sobre raíles.



3 **PUZLES PLATAFORMESCOS:** Hay secuencias de plataformas realmente brillantes y únicas en *Rocket Knight*, pero quizá la más destacada tiene lugar en esta cueva volcánica. Tendremos que prestar atención a los reflejos sobre la lava para poder avanzar.



4 **DUELO DE MECHAS:** De los muchos encuentros que tendrás con Axel Gear, ninguno será tan original como la persecución del mecha. Afortunadamente, te podrás subir a otro para iniciar el combate robótico. ¡Cuidado con esos brazos giratorios!









» [Mega Drive] Derrota a los enemigos porcinos, perderán su armadura y correrán presa del pánico antes de desaparecer.



» [Mega Drive] Algunos jefes intermedios, como Raccoon Robot, serán tan voluminosos como los final bosses.



LOS JEFAZOS

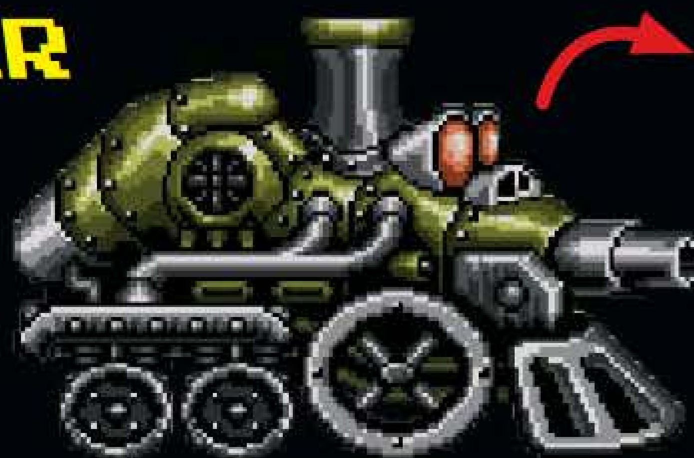
CóMO DERROTAR A LAS MÁQUINAS DEL IMPERIO

PIG SPIDER

Un nombre engañoso, ya que se asemeja más a una serpiente robótica con cola afilada, eso sí, te arrojará arañas explosivas en miniatura.

CÓMO DERROTARLO

Carga contra la cabeza cuando asome por los huecos de las paredes o el techo. Evita las arañas y destruye la que brilla para detonar al resto.



PIG TRAIN

Este tren, armado con proyectiles y un par de brazos mecánicos, te perseguirá a lo largo de un túnel por detrás, por arriba y hasta por delante.

CÓMO DERROTARLO

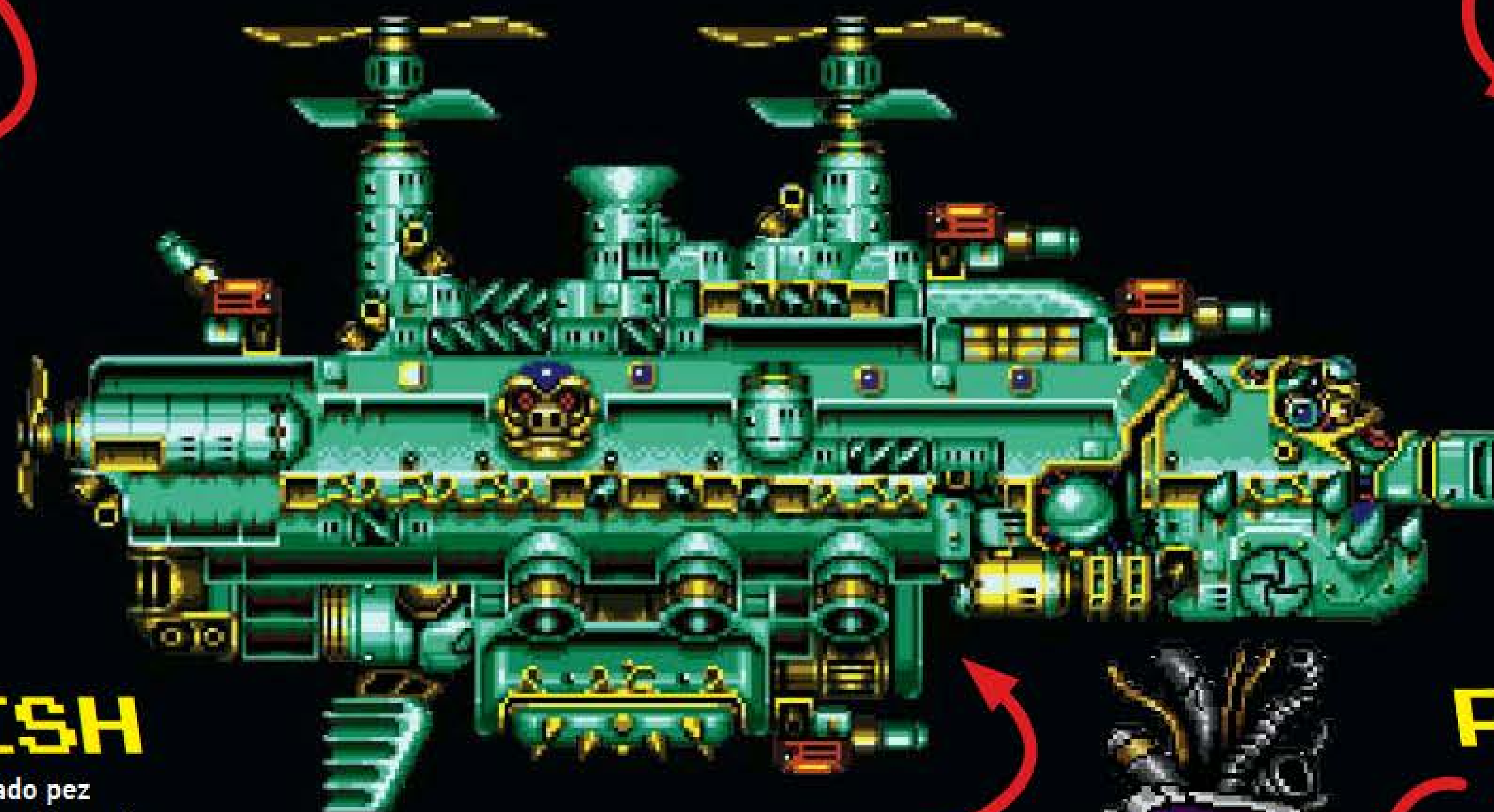
Esquiva los proyectiles y luego golpea con una carga. Ten cuidado durante la segunda fase de la pelea, ya que solo sus manos son vulnerables al ataque.

FLEAGLE ROBOT

Después de haberte enfrentado al cobarde Capitán Fleagle, a continuación su gran robot luchará por él. Te disparará orbes y lanzará escombros a lo loco.

CÓMO DERROTARLO

Utiliza la carga de tu cohete cuando su torso muestre un gran orbe rojo. Una vez destruido, acaba con el debilucho Fleagle.





LAVA FISH

Un gigantesco y malencarado pez mecánico con un apetito voraz. Le gusta arrojar lava, aunque también escupe plátanos que puedes consumir.

CÓMO DERROTARLO

No puedes dañar al pez en sí, en su lugar, golpea al cerdo con armadura roja que sale por su boca tras la fase de ataque.



PIG BATTLESHIP

Esta gigantesca fortaleza voladora es capaz de teletransportarse. Una vez que destruyas la mayor parte, se convertirá en un mecha.

CÓMO DERROTARLO

Destruye las torretas y luego los puntos débiles de escotilla, mandíbula y cuello. En la fase mecha, quédate en la zona superior izquierda para evitar sus inquietos brazos y ataca al núcleo del pecho.



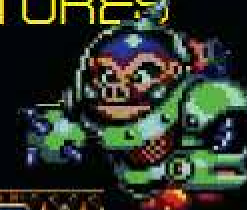
PIG STAR CORE

No es el jefe final más espectacular, pero incluye ataques de proyectiles realmente tortuosos. En modo difícil, añade una ultima transformación...

CÓMO DERROTARLO

El punto débil, de color rojo brillante, es obvio, pero puede aparecer en cualquiera de sus ocho lados. El truco consiste en situarse en el lado correcto.





necesaria, especialmente al apuntar a las zonas débiles de los bosses, casi siempre fuera de alcance, desde un ángulo complicado.

No obstante, *Rocket Knight Adventures* sigue siendo un plataformas en toda regla, y si bien el diseño de fases es principalmente lineal, con algunas zonas secretas que nos compensarán con preciadas vidas extra, mezcla varios tipos de mecánicas incluso dentro de un mismo nivel. Al igual que una zarigüeya real, Sparkster puede usar su cola para colgarse de ramas y tuberías, además hay secciones bajo el agua donde la utilización de dicha extremidad será más que útil para gestionar los peligros. *RKA* hace buen uso de todo tipo de triquiñuelas gráficas, que no solo lucen genial sino que aportan una jugabilidad exclusiva e intransferible. Por ejemplo, en el segundo nivel, cruzaremos una cadena montañosa con una cascada al fondo, y existen ciertas plataformas que nos permitirán atravesar dicha cascada por "detrás", algo esencial si queremos evitar los peligros del primer plano. Este tipo de artificios lúdicos continúa en fases posteriores, con enemigos invencibles que nos persiguen hasta el final del nivel o una plataforma que controlamos a golpes, arriba y abajo, por una sala plagada de obstáculos punzantes.

Junto a la originalidad de los niveles también se da cita una maravillosa y heterogénea colección de bosses. No nos referimos solo a los final bosses (echa un ojo a 'Los Jefazos' en la página izquierda) sino a la docena de cafres intermedios, tan impresionantes de aspecto como variados en patrones de ataque. La mayoría de ellos toman la forma de máquinas pilotadas por los cerdos del Imperio Devotindo, con claras referencias al Imperio de *Star Wars*, incluida su propia súper arma, la 'Pig Star'. Sin embargo, el principal atractivo antagónico del juego es Axel Gear, el rival recurrente de Sparkster, un ex rocket knight que se pasó al lado oscuro y, como cuenta el manual de instrucciones, también fue el responsable de acabar con el padre adoptivo y mentor de Sparkster, Mifune Sanjulo.



» [Mega Drive] ¡Aguanta ahí, muñeco! Sparkster demuestra que él es más zarigüeya que Sonic erizo. El caso es competir...



» [Mega Drive] Cambiar entre el primer plano y la parte trasera de la cascada, y viceversa, será clave para derrotar a este boss.

Rocket Knight Adventures cosechó muy buenas críticas, con puntuaciones superiores al 90% en *GamesMaster* y *Mean Machines*, y supo quitarse la etiqueta de sucedáneo de *Sonic*. En una retrospectiva de 2014 para la web *Sega-16*, Ken Horowitz aseguró que "no solo es uno de los mejores títulos del sistema, es uno de los mejores juegos de plataformas jamás creados". Sparkster encajaba perfectamente con Mega Drive y al mismo tiempo se destacaba del erizo azul, incluso fue portada de la publicación inglesa *Sonic The Comic*. A pesar de su conexión con Sega, hubo planes para lanzar una versión para SNES, pero nunca se materializó por razones desconocidas.

La secuela, titulada *Sparkster*, apareció en 1994 y se lanzó tanto en Mega Drive como en SNES, pero solo el cartucho de MD era la secuela real, que además incluía el subtítulo *Rocket Knight Adventures 2.* Aunque compartían el mismo logotipo, arte de la caja y sprites similares, *Sparkster* en SNES era en realidad un juego completamente diferente. Eso no era algo inusual, dado que ambas plataformas vieron diferentes versiones de *Aladdin* de Disney, aunque en este caso, el segundo *Sparkster* también estaba desarrollado por Konami, pero por un equipo diferente. Si bien podría decirse que mejoraba a nivel gráfico y fue bien recibido por la crítica, no capturó la magia del original.

Es una pena que una chispa tan brillante no extendiera más su legado, pero quizá lo mejor para Sparkster fue retirarse como un grande, ya que pocas mascotas, ni siquiera Sonic, supieron adaptarse a las 3D. Su renacimiento 2.5D tardío de la mano de Climax Studios en 2010 conserva la perspectiva y la jugabilidad del clásico, pero el renovado estilo artístico no ofrecía la excelente e inigualable expresividad en los sprites de Sparkster y los cerdos huidizos. En definitiva, el original de Mega Drive todavía resiste con esplendor y gallardía el paso del tiempo y puede sentirse orgulloso de haber hecho sudar tinta al mismísimo Sonic en términos de calidad. ★





» [Mega Drive] El fuerte viento que sopla sobre el buque insignia de los Devotindo perjudicará el impulso de tu jetpack.





LA HISTORIA DE TONY HAWK'S PRO SKATER

TEXTO DE ADAM BARNES

COMO FRANQUICIA, ESTA SERIE DE SKATE ELEVÓ A TONY HAWK, NEVERSOFT E INCLUSO A LA SUBCULTURA DEL MONOPATÍN A UN NUEVO NIVEL DE FAMA. CON LOS JUEGOS PRO SKATER ORIGINALES REMASTERIZADOS, EXPLORAMOS LA HISTORIA DE UNA DE LAS MARCAS MÁS INFLUYENTES DE LOS VIDEOJUEGOS



Has visto últimamente a Tony Hawk? ¿No sólo haciendo la compra, sino patinando, haciéndose una half pipe e intentando clavar el famoso 900? Con el casco puesto, es imposible detectar la diferencia entre entonces y ahora, entre el Hawk que muchos de nosotros reconocemos de finales de los 90 y la versión de 2020. Puede que tenga arrugas alrededor de los ojos y sienes plateadas, pero la edad no ha impedido que siga haciendo lo que a la gente le encanta verle hacer. Ese es el sentimiento que rodea a los juegos a los que su nombre también ha sido asociado, y si la emoción que rodea al lanzamiento de los remasters para los dos juegos originales de *Pro Skater* ha probado algo, es que hay una gran sed de juegos clásicos de la saga *Tony Hawk* y una clara evidencia de que algunos títulos envejecen tan bien como el vino, no como el queso.

Por supuesto, Tony Hawk no siempre se asoció a la marca. Primero fue Activision, un entonces poco conocido desarrollador llamado Neversoft y una versión en PlayStation de Bruce Willis. "Estábamos trabajando en un juego, *Big Guns*, para Sony, pero fue cancelado y Neversoft casi se hundió", dice Mick West, uno de los tres cofundadores del estudio. "La compañía se estaba quedando sin dinero, teníamos como 12 personas en plantilla, pero entonces empezamos a trabajar con Activision, y nos dieron *Apocalypse* [un *shooter* en tercera persona con la estrella de *La jungla de cristal*]". Activision solo quería un *blockbuster* para Navidad, pero Neversoft lo hizo tan bien que Activision ofreció al estudio trabajo adicional para un nuevo título. "Activision había decidido que había mercado para un juego de skate", explica Mick, "así que la idea era hacer... un juego de skate".

Ni Neversoft ni Activision tenían una "idea auténtica de lo que sería eso", así que el equipo se puso a tratar de averiguar exactamente qué forma debería tomar un juego así y qué lo haría divertido. "Así que construimos un prototipo con el motor del *Apocalypse* el que salía Bruce Willis patinando".

No hubo ninguna orientación por parte de Activision, y al principio del desarrollo, obviamente Tony Hawk no estaba vinculado al proyecto. "Se llamaba simplemente 'El Juego de Patinaje'", recuerda Mick, "e internamente durante mucho tiempo nos referimos a él como 'Skate' porque era el nombre que usábamos en el sistema de control de la fuente". Inicialmente, el diseño era similar al de *Top Skater* de Sega, pero Neversoft notó que la gente se divertía más haciendo trucos en los *half pipes* o en las rampas del primer nivel que corriendo hasta la línea de meta, inspirando el enfoque en los trucos y combos que la franquicia introdujo.

"Empezamos a hacer más cosas así, pero creció de forma orgánica", recuerda Mick. Algunos de los elementos de la máquina recreativa se mantuvieron, como el límite de tiempo y el modo de 'score attack', pero a partir de ahí los objetivos entraron en la macedonia de conceptos y nació *Pro Skater*.

> **"ACTIVISION DECIDIÓ QUE HABÍA MERCADO PARA UN JUEGO DE SKATE... ASÍ QUE CONSTRUIMOS UN PROTOTIPO CON BRUCE WILLIS EN UN PATÍN"**
> MICK WEST



MICK WEST

Cofundador de Neversoft. Hoy trabaja para desacreditar afirmaciones pseudocientíficas, como los OVNI y los chemtrails



BARRY MORALES

Productor senior de Vicarious Visions, estudio detrás de los nuevos remakes.



ALAN FLORES

Se unió a la serie en un momento en que el equipo giraba hacia la más potente PlayStation 2

Pero no fue hasta que Tony Hawk subió a bordo que Neversoft supo que Activision veía potencial en el título. "Cuando empezaron a fichar a gente, patinadores como Tony Hawk, Bob Burnquist, Eric Koston, gente famosa, eso demostró que Activision se comprometía con el proyecto", dice Mick. La música licenciada demostró que "Activision había puesto en marcha su maquinaria", y este esfuerzo legal añadido y el gasto extra no sólo añadió una sensación de confianza al equipo. En última instancia, hizo que el juego fuera una experiencia más fiable y honesta.

El skate en ese momento no era tan omnipresente como lo es hoy en día, pero a lo largo de los años noventa estaba formando su propia subcultura, una que personificaba una actitud pero que también tenía raíces en la música, la moda y el vocabulario. Activision ayudó a importar mucho de esto al juego, pero Neversoft se centró en averiguar exactamente lo que la cultura del patinador podía significar para el juego. "Pasamos mucho tiempo al principio del proyecto viendo vídeos de patinadores", dice Mick, "y eso fue realmente lo que definió el juego. Había montones de vídeos de patinaje en aquel entonces, los veíamos en VHS. Cada mediodía veíamos una hora de vídeos de patinaje y veíamos qué tipo de cosas le gustaba hacer a la gente".

Se podría decir que, a pesar de todos los esfuerzos por crear una jugabilidad convincente que funcionara sin problemas, fue la forma en que la cultura del patinaje se inyectó tan bien al juego lo que hizo que el título fuera un éxito. Y así fue: al lanzarse primero en la PlayStation en 1999 y luego en Nintendo 64 y Dreamcast en 2000, *Tony Hawk's Pro Skater* tuvo un éxito prácticamente inmediato.

Así comenzó la larga vida de una de las franquicias más emblemáticas del mundo de los videojuegos, que no sólo ayudó a impulsar a Tony Hawk y la cultura del skate, sino que proporcionó a Neversoft un gran reconocimiento, si no por el juego en sí, sí por los divertidos vídeos desbloqueables que el estudio incluyó en el juego.

Durante mucho tiempo Neversoft se convertiría en el estudio de juegos de skate, especialmente una vez que el éxito de *THPS* se hizo realidad. "Algunos de los miembros del equipo patinaban, especialmente los grafistas", recuerda Mick acerca de la actitud inicial de Neversoft hacia el deporte. "Joel Jewett [cofundador de Neversoft] se metió de lleno en el tema, terminó construyendo un half pipe en su patio trasero". La decisión de hacer una secuela se tomó incluso antes de que se estrenara el original, e influyó en el crecimiento del estudio. "Para algunas de las personas que contratamos después", añade Mick, "si sabían patinar eso se convertía en una ventaja en un detalle de su currículo que les ayudaba a ser contratados".

"CUANDO EMPEZARON A FICHAR GENTE, PATINADORES COMO TONY HAWK, BOB BURNQUIST, ERIC KOSTON -GENTE FAMOSA-, DEMOSTRÓ QUE ACTIVISION SE IMPLICABA EN EL JUEGO"
MICK WEST



» [PlayStation] Descubrir los 'gaps' de cada nivel en dos minutos formaba parte de la diversión en *TH Pro Skater*.

Pero cuando llegó el momento la secuela, Neversoft fue bastante cauta, a pesar de la confianza que tenía en el juego. "El presupuesto subió y contratamos a más gente, pero no hubo grandes diferencias entre el primer y el segundo juego", dice Mick. "Como no sabíamos en ese momento lo importante que iba a ser, dividimos la empresa en dos equipos: uno trabajaría en el juego de Spider-Man y el otro en el de Tony Hawk". Lo bueno era que el motor ya estaba en funcionamiento, así que era más fácil crear nuevos contenidos y añadir nuevas partes al juego en un plazo de un año.

El *manual* fue la primera adición, que estaba pensada para el original pero se cortó por limitaciones de tiempo, y permitió a los jugadores encadenar largos combos por toda la extensión de cada mapa. "Era

NIVELES CLÁSICOS

¿EN QUÉ NIVELES VALE LA PENA DEJARSE CAER?



WAREHOUSE

Este viejo almacén puede que no sea el mejor nivel de la serie de Tony Hawk, pero es absolutamente icónico. Ese primer dejarse caer por el foso o destrozar la cabina de cristal por encima del half-pipe: está todo arraigado en la mente de cualquier jugador de *THPS*.



SCHOOL II

El nivel de la escuela del original era un fuerte competidor sólido, pero *THPS2* perfeccionó el formato. Es uno de esos raros niveles que se iban desplegando cuanto más se jugaba: zonas extra para puntuar rápido, zonas escondidas tentadoras y un ambiente muy familiar para cualquier patinador.



ALCATRAZ

Para cuando llegó el cuarto *Pro Skater*, Neversoft sabía lo que pedía un gran nivel. El hardware de la PS2 permitió una gran variedad de localizaciones, y Alcatraz fue una de las más memorables. Un paraíso de combos construido para que los patinadores trabajaran duro para demostrar su potencial.



DOWNTOWN

Aunque el juego original también incluía un mapa urbano similar, Streets, fue Downtown el que sentó un precedente para la dirección que tomaría la serie. Los patinadores tienden a ver sus paisajes urbanos de manera diferente, y Downtown, con su flexibilidad y profundidad ocultas, permitió eso en *THPS*.



» [PlayStation] ¿Cuántas mentes de jóvenes han alcanzado logros sobrehumanos gracias a la necesidad de recordar qué trucos han usado ya en una partida de *THPS*?



» [Xbox] *THPS2X* fue una exclusiva de Xbox con mejoras visuales, un modo carrera, cinco nuevos niveles y soporte para ocho jugadores.

» [PS2] El paso a PS2 trajo mejores gráficos y escenarios más grandes, pero no cambió mucho la experiencia.



» [PlayStation] Las sesiones multijugador de HORSE o Graffiti siguen teniendo algunas de las mejores split-screen.



» [PlayStation] La versión PS de *THPS3* presentaba los mismos niveles, pero con mucho menos estilo visual y con objetivos cambiados para ajustarse a las limitaciones del hardware.

» [PS2] *Pro Skater 3* condujo a la serie hacia objetivos más irreverentes, jugando con cierto sentido de exploración dentro de cada nuevo nivel.



VENICE

Basada en un lugar real llamado The Pit en Venice Beach, California - con un *gap* creado por Chad Muska - Venice fue un nivel muy desafiante que hizo que los jugadores aprovecharan al máximo sus extravagancias. También introdujo a un eterno favorito, el PNJ Ollie The Magic Bum.



CANADÁ

Por razones bastante obvias, las zonas al aire libre de los juegos de Tony Hawk rara vez eran satisfactorias hasta que se pudo bajar de la tabla. El nivel Canadá de *THPS3* fue una excepción, un nivel impresionante que teóricamente podía hacerse entero con combos... si se practicaba lo suficiente.



KONA

La potencia extra de la Playstation 2 y un mejorado motor en la cuarta entrega generaron un gran número de niveles, pero la recreación de una Kona real, y su conocido slalom de serpientes, llegó a tomar la forma casi de un sandbox en el que se podían hacer combos sin parar.



SKATE HEAVEN

El Skate Heaven es algo que todos los jugadores quieren alcanzar. Aunque extravagante (parece flotar en el espacio), el concepto es una amalgama de algunos de los mejores lugares para patinar, completados con un volcán. La casa de Tony Hawk también aparece en este nivel.

CONSTRUYE

EL PARQUE DEFINITIVO

CÓMO CREAR UN NIVEL ALUCINANTE CON EL EDITOR

1 Igual esta es una parte innecesariamente difícil para entrar en el half-pipe, pero ¿qué es de un skate park sin un hueco absurdamente difícil de alcanzar?

2 Ejecutar con éxito unos raíles largos y elaborados es enormemente satisfactorio, por lo que incorporarlos en otras piezas (como cuartos de tubería) es necesario.

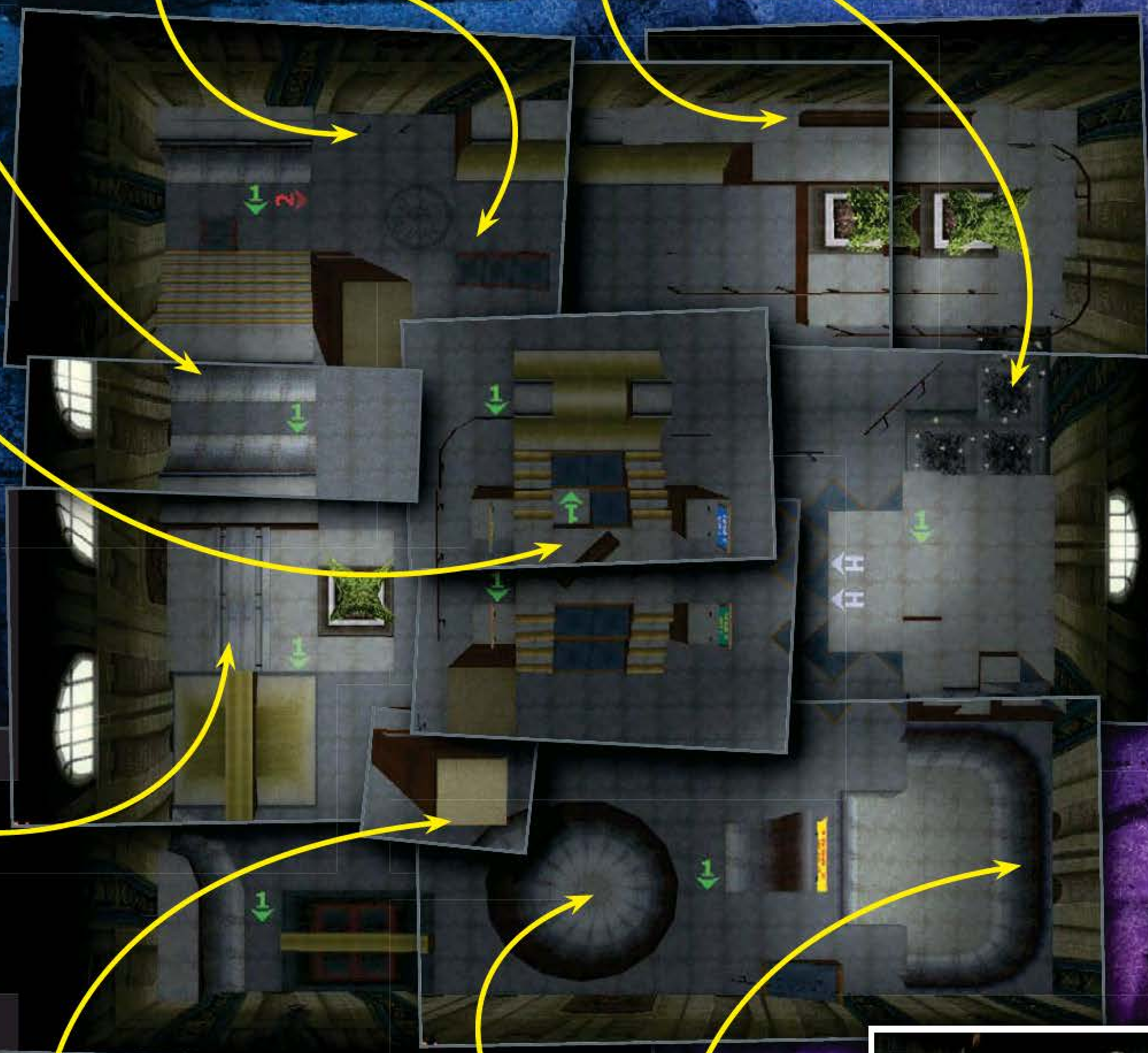
3 Las rampas son esenciales para empezar grandes combos, pero ubicarlas precisa mucho ensayo y error. Usa la vista isométrica del editor para acostumbrarte.

4 Llegar a una zona elevada es una hazaña muy gratificante. Por qué no crear un espacio relajante para contemplar el horizonte.

5 Púas. Porque todo buen skate park necesita una forma inmediata y brutal de morir. Poner esto aquí hace que la barandilla sea una prueba a vida o muerte.







6 Este banco es más difícil de completar de lo que parece. Haz un salto con esto, y recompensa a aquellos que persistan lo suficiente para lograrlo.



7 Salir de un half pipe a toda velocidad no es fácil en *THPS*, así que si inauguras el nivel con eso, haz que sea sencillo, un punto de partida satisfactorio y que permita empezar puntuando.



8 Aquí detrás está el punto de partida del largo raíl que atraviesa nuestro parque. Es importante probarlo si quieres que tus amigos lo tomen en serio; aprenderás lo que funciona y lo que no.

9 Este hueco no es el elemento más emocionante de un parque de patinaje, pero algunos jugadores de *Tony Hawk* se lo pasan pipa subiendo y bajando una y otra vez o haciendo trucos en los bordes. Y tú te debes a tu público.

10 Las piscinas son más satisfactorias de añadir a tu parque que las prefabricadas, sobre todo cuando se trata de idear nuevas formas de atravesarlas.



▶ un juego casi más fácil de hacer, en cierto modo, porque en el primero estábamos aprendiendo muchas cosas nuevas. En el segundo sabíamos lo divertido que podía ser un juego de skate, así que pudimos construir sobre una base muy sólida y lo llegamos a lanzar el día de Acción de Gracias".

THPS2 salió a la venta para PlayStation en septiembre del 2000, seguido de Windows, Game Boy Color y Dreamcast, un año después llegaron ports para Game Boy Advance, Nintendo 64 y Mac, y fue recibido con elogios unánimes. La serie ha tenido una historia errática en portátiles, pero sus versiones para GBA , obra de Vicarious Visions, fueron consideradas una sólida recreación del formato *THPS* a pesar de su perspectiva isométrica.

La secuela principal de PlayStation, sin embargo, tomó la jugabilidad fundacional y la mejoró enormemente, convirtiéndose en el que muchos consideran el juego definitivo de la saga *Tony Hawk*, al que todas las secuelas mirarían y harían una pirueta reverencial. Los personajes personalizados, el diseño de los niveles y el editor mejoraron esa experiencia básica, pero fue la adición de los *manuals* y *wall rides* lo que mejoró la experiencia, añadiendo colores a la paleta donde el patinador podía elegir para construir una obra maestra de combos. Mick estaba especialmente orgulloso de ello, habiendo programado un lenguaje único sólo para los trucos. "Era muy sencillo en el primer juego, pero en el segundo había hecho esencialmente un pequeño lenguaje en ensamblador que era específico del sistema de trucos".

En este punto la serie ya era todo un éxito, y Neversoft no abandonaba su empeño de seguir haciendo historia. Un tercer juego estaba por llegar y de nuevo sólo iba a tener un año de desarrollo. Una tarea sencilla considerando las mejoras que *THPS2* consiguió en el mismo tiempo, ¿verdad? "Bueno, el tercer juego fue un gran cambio para nosotros porque lo hicimos en PlayStation 2", explica Mick. "Neversoft se pasó por completo al desarrollo de PS2 en esa etapa y abandonó por completo la primera PlayStation".

Mick admite que fue un pequeño contratiempo para el equipo. "De repente, tuvimos que aprender todo de nuevo. Por supuesto, habíamos empezado a trabajar en ello antes del final del desarrollo de *Tony Hawk's 2*, así que contratamos a algunos programadores para trabajar en el motor. Terminamos licenciando *RenderWare* para hacerlo. Para cuando terminamos *Tony Hawk's 2*, teníamos algo de material funcionando en PlayStation 2 pero también era un sistema nuevo para todos".

"EN TH4 SE PUEDEN VER MUCHAS MÁS TEXTURAS, DETALLES, PERSONAJES Y COSAS POR EL ESTILO PORQUE PROGRAMAMOS NUESTRO PROPIO MOTOR, MÁS POTENTE QUE EL DE RENDERWARE"
MICK WEST

Y como tantos desarrolladores en el cambio de milenio, Neversoft estaba creciendo. En parte fue el éxito de la serie *Tony Hawk*, pero también una necesidad de asumir las crecientes demandas del desarrollo de juegos 3D. "Recuerdo haber jugado a *Tony Hawk* en la oficina justo después de empezar", recuerda Alan Flores, que empezó su carrera en Neversoft como diseñador de niveles en el juego *Spider-Man* del estudio. "Era súper difícil para mí, era súper frustrante, pero no podía dejar de jugar". Alan explica que toda la compañía se pasó a desarrollar a *THPS3*, y el paso a la siguiente generación de hardware fue una oportunidad para hacer algo especial. "Pero yo no tenía ni idea de cómo hacer un nivel de patinaje", admite. "Fue una auténtica lucha. El primer nivel en el que trabajé fue Suburbia, y no entendía cómo desarrollarlo".

Había una escala mayor en los niveles de *Tony Hawk's Pro Skater 3* gracias a la potencia extra del hardware de PlayStation 2 y el diseño del juego se había solidificado, así que no había dudas en ese aspecto, pero sí un problema que se interponía en el camino del equipo. "Una de las cosas que más recuerdo del desarrollo de entonces es que tuvimos problemas con *RenderWare*", dice Mick. "Tenían una limitación en su motor en la que si usabas una textura para un modelo, no podías reutilizar la misma textura para un modelo diferente. Así que si tenías un montón de coches diferentes, todos tenían que tener texturas completamente únicas, que obviamente limitaban la cantidad de modelos que podías usar".

Mick señala que tuvo que pasar tiempo arreglando los fallos del motor third-party sólo para conseguir que el juego llegara a hacerse, sin poder evitar el aspecto "tosco" de *Tony Hawk's 3*. "Puedes ver ese cambio entre *Tony Hawk's 3* y *Tony Hawk's 4*. El tercer juego parece algo escaso, demasiado limpio porque no hay tantos detalles, no existen esas lujosas texturas por todas partes. En *Tony Hawk's 4* puedes ver muchas más texturas, detalles, más personajes y cosas así porque programamos nuestro propio motor, más potente que el de *RenderWare*". ▶

» [GBA] Cada nuevo lanzamiento vino con una versión portátil: los cinco juegos de GBA usaron todos el mismo diseño isométrico.





» [PS2] La tendencia hacia los juegos de mundo abierto tuvieron un impacto decisivo en la franquicia, pero *THPS4* no estaba preparado para eso todavía.



PRETENDING I'M A SUPERMAN

BANDA SONORA DE THPS, Y DE NUESTRAS VIDAS...

Aunque que el patinaje y la música punk han estado entrelazados durante mucho tiempo, no hay duda de que para aquellos que se subieron a una tabla gracias a *Tony Hawk's Pro Skater* (este redactor incluido), la música que acompañó cada multa influyó en muchos años de formación. Bandas como Goldfinger, Bad Religion o Rage Against The Machine no sólo acompañaron al juego, sino que también a las vidas de los que los jugaron. Si alguna vez sonó *When Worlds Collide* de Powerman 5000 en una fiesta, posiblemente los que más apasionadamente gritaban sus letras eran los jugadores de *Tony Hawk*.

A medida que la serie avanzaba, cada nuevo *kickflip* era puntuado por la banda sonora de la subcultura del patinaje. Millencolin y The Dropkick Murphys se convirtieron en My Chemical Romance, Fall Out Boy y Green Day, y estos último incluso aparecieron en la entrega *American Wasteland*. Y cuando el punk siguió adelante, en una de sus incontables muertes cíclicas, los juegos no descartaron la importancia de la música, con el garaje de The Black Keys o The Raconteurs intercalado con Anti-Flag, Royal Blood y Death From Above 1979.

Uno de los aspectos más importantes de la remasterización de 2020 fueron las canciones que se iban a incluir. Vicarious Visions tuvo el desafío de replicar una parte tan crucial de la experiencia. "Algunas de las empresas que poseen los derechos de la música han cambiado o ya no existen", admite Barry Morales de Vicarious Visions. "Intentamos conseguir tantas canciones como fuera posible y he de decir que nos acercamos bastante".

"SE ABRIÓ PARA QUE PUDIÉRAMOS PASEAR, INTERACTUAR CON LA GENTE Y TENER UN ARGUMENTO MÁS AMPLIO"
ALAN FLORES

» [PS2] Muchas misiones de *Pro Skater 4* eran tontas, pero añadieron un toque arcade a la franquicia.



» [PS2] La influencia de los *GTA* en la franquicia es especialmente notable en *American Wasteland*.



» [Xbox 360] La adición de las BMX fue la "gran novedad" de *American Wasteland* y lo más lejos que pudo llegar para innovar.



Fue en este par de juegos de PlayStation 2 donde se empezó a ver un cambio de dirección en la serie, ampliando los niveles para incorporar entornos más grandes, un enfoque más irreverente de la jugabilidad y un mayor énfasis en el estilo de juego de mundo abierto que empezaba a tener protagonismo en la consola. Neversoft mantuvo su buena racha, con el lanzamiento de *THPS3* en 2001 y *THPS4* en 2002 en toda la gama de consolas, ordenadores y Game Boy Advance. Ambos fueron muy bien recibidos, pero el primero de ellos es considerado el mejor juego de Tony Hawk de todos los tiempos. La llegada de los *reverts*, que sumó la posibilidad de salir de un *half pipe* con un *manual* para encadenar combos de forma arrolladora, fue lo único que faltaba para perfilar las mecánicas de los combos. El cuarto juego fue estelar, pero desde entonces todo fueron nuevas características, pero no necesariamente mejoras en esa experiencia central.

Para cuando el par de juegos de *Underground* llegaron (2003 y 2004), ya era hora de que los juegos de Tony Hawk hicieran algo diferente. Los videojuegos habían evolucionado mucho en ese corto espacio de tiempo y la industria se estaba alejando del estilo de juego corto y arcade y en su lugar se estaba moviendo hacia diseños más basados en la narrativa y la historia. "Simplemente lo abrimos para que se pudiera caminar, interactuar con la gente y tener una historia más extensa", dice Alan de los cambios que vinieron con *THUG*. "Como desarrolladores, a veces hacemos algo durante tanto tiempo que terminas queriendo probar algo diferente".

Pero no fue sólo la historia del patinador amateur que intenta triunfar la que llegó con THUG, porque ahora los jugadores podían, por primera vez, desmontar de la tabla y explorar a pie, moverse por las cornisas y en general navegar por un mundo abierto de una manera más libre. "Fue divertido en cierto sentido, porque se abre mucho", dice Alan. "Podíamos poner cosas en áreas a las que la mayoría de la gente no podría acceder sólo con el patín. Pero también nos da la oportunidad de romper las reglas del skate".



» [Xbox] El Natas Spin fue la última adición al repertorio de trucos, llamado así en honor a Natas Kaupas, que en 1989 hizo el primer 720 en una boca de riego.

Aunque fue un cambio bastante grande para la franquicia y por lo tanto la abrió a un examen más exhaustivo, fue muy bien recibido. *THUG* se lanzó en 2003 con una secuela más irreverente en 2004, en PlayStation 2, Xbox y GameCube. Aunque nunca más se alcanzaría la gloria de *THPS3*, ambos fueron bien recibidos.

Las cosas iban bien para la franquicia y, por consiguiente, para Neversoft. "Esa fue la edad de oro de Neversoft", recuerda Mick, "porque veíamos que el juego se convertía en el número uno de las listas de éxitos cada vez que lanzábamos una nueva entrega. Era una sensación fantástica. Sabíamos que estábamos haciendo juegos que tenían éxito, y sabíamos que en los primeros juegos estábamos innovando con la serie y haciendo cada vez un juego mejor. No necesariamente juegos completamente diferentes, pero tenían cambios que eran nuevos e interesantes. Todo el mundo estaba contento de trabajar en la serie, y muchos de los que entraron en el equipo eran personas que habían jugado los primeros juegos y querían trabajar en los *Tony Hawk*".

A medida que el juego crecía en popularidad, también lo hacían las oportunidades que se le ofrecían al equipo, explica Mick. "Llevábamos a un equipo de un grafista y un diseñador de niveles a ver cómo eran localizaciones reales, tomábamos fotos de referencia y luego regresábamos. Creo que empezamos a hacerlo con *THPS3*, pero más tarde enviamos gente a Moscú y Hawai y a todo tipo de lugares".

Aunque varios desarrolladores notorios han puesto sus manos en el desarrollo de *Tony Hawk* en los distintos ports de la franquicia (Treyarch, Vicarious Visions, Edge Of Reality, Beenox y otros más han estado ligados a los ports), Neversoft no estaba preparada para renunciar a la propiedad del juego.

"Lo que pasó después de que *Underground* se hizo era que íbamos a dividir la compañía y la mitad de la empresa iba a trabajar en *Gun*", explica Alan. "Empecé a trabajar en eso. Nos encantaba la franquicia, pero había un cierto cansancio de la marca, y pensamos que íbamos a dejar descansar la serie durante un año. Pero a Activision le gusta publicar secuelas anuales, así que dijeron que se la iban a dar a otro desarrollador. Un par de chicos y yo fuimos a ver a Joel [Jewett] y le dijimos: 'Olvídate, no podemos entregar a *Tony Hawk*, es nuestro juego, queremos hacerlo'. No podíamos soportar la idea, sobre todo porque *Tony Hawk* llevaba mucho tiempo en Neversoft".

El resultado fue *American Wasteland*, y a pesar del entusiasmo que el equipo puso en él, Alan admite que fue una tarea agotadora. "Habíamos pasado un par de meses con *Gun*, todavía estábamos atados



[DS] *American Sk8land* es la versión DS de *THAW*, y es un port decente. La pantalla táctil se puede usar para decorar la tabla.



[Xbox 360] El ciclo anual de lanzamiento de juegos de *Tony Hawk* creó una cierta fatiga de la marca que Neversoft no pudo combatir.



[Wii] El control por movimiento hizo que Downhill Jam fuera diseñado más como un *SSX* que como un *Tony Hawk*.

GRANDES CAMEOS

LOS MEJORES Y MÁS EXTRAÑOS PATINADORES

NEVERSOFT EYEBALL

APARECE EN:
THPS3

CÓMO CONSEGUIRLO:
Completa el juego con todos los personaje, incluyendo conseguir tres medallas de oro.



SPIDER-MAN

APARECE EN:
THPS2

CÓMO CONSEGUIRLO:
Alcanza el 100% en el Modo Carrera con un patinador creado por ti.



MICK WEST

APARECE EN:
THPS2

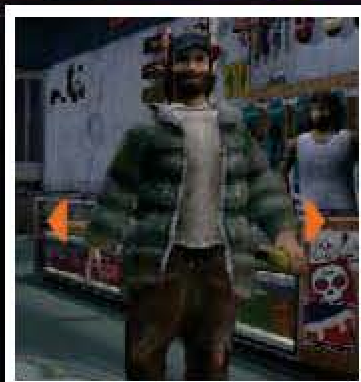
CÓMO CONSEGUIRLO:
Introduce un cheat, luego usa MICK WEST como nombre de tu patinador.



OLLIE THE MAGIC BUM

APARECE EN:
THPS3

CÓMO CONSEGUIRLO:
Completa todos los objetivos y consigue las tres medallas de oro en el Modo Carrera siete veces.



DARTH MAUL

APARECE EN:
THPS3

CÓMO CONSEGUIRLO:
Completa los 54 objetivos y consigue todos los oros como Tony Hawk. O usa el cheat YOHOMIES.



OFFICER DICK

APARECE EN:
THPS1-4

CÓMO CONSEGUIRLO:
Normalmente, consigue todas las cintas de vídeo con un solo personaje o haz el 100% del juego.



DAISY

APARECE EN:
THPS4

CÓMO CONSEGUIRLO:
Gana 100.000 dólares y completa todos los gaps o introduce (o)(o) como cheat. Err, sí...



EDDIE

APARECE EN:
THPS4

CÓMO CONSEGUIRLO:
Cómpralo como un personaje jugable extra en la tienda del juego.



MAT HOFFMAN

APARECE EN:
THAW

CÓMO CONSEGUIRLO:
Gana en Modo Clásico en dificultad Sick para desbloquear a esta superestrella del BMX.



REDISEÑANDO AL HALCÓN

QUÉ PUEDES ESPERAR DE LAS REMASTERIZACIONES

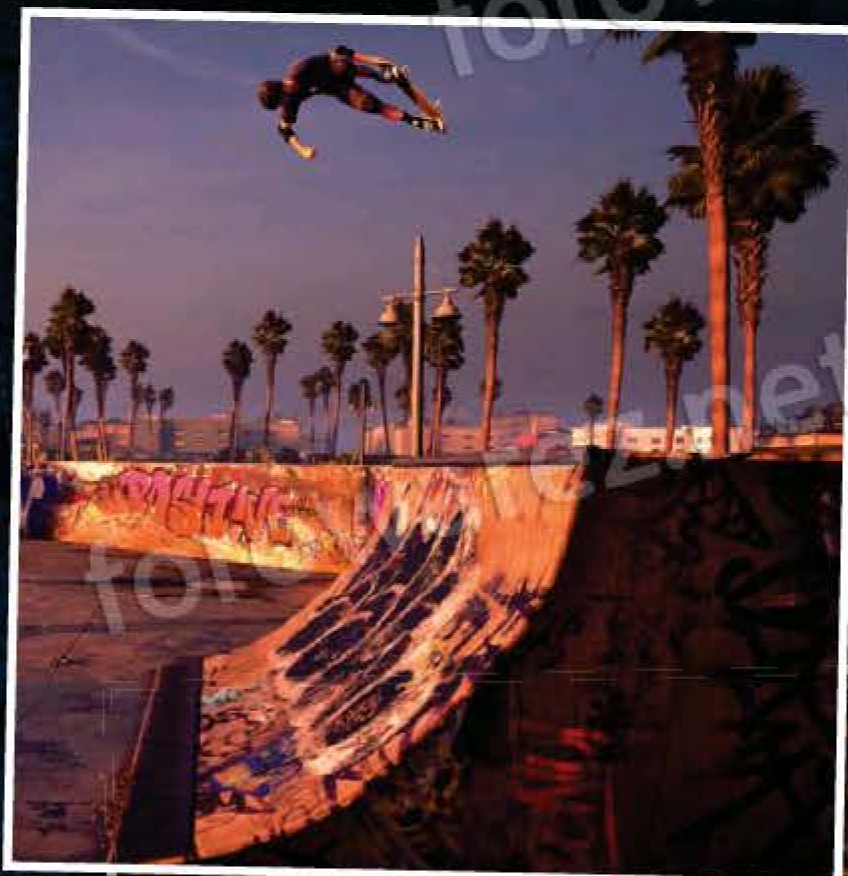
Hoy en día es difícil emocionarse con otro remaster cuando parece que se anuncia uno nuevo cada semana, pero el anuncio de Activision de una completa reelaboración de los juegos originales de *Pro Skater* fue recibida con unánimes gritos de alegría. "Era un adolescente cuando salieron los primeros juegos y recuerdo que me reunía con mis amigos y mi hermana para jugarlos después de la escuela casi todos los días", dice Barry Morales, productor principal de Vicarious Visions, el estudio que está detrás del remaster. "Estar al otro lado ahora, desarrollando este remaster para una nueva generación de jugadores es una experiencia increíble".

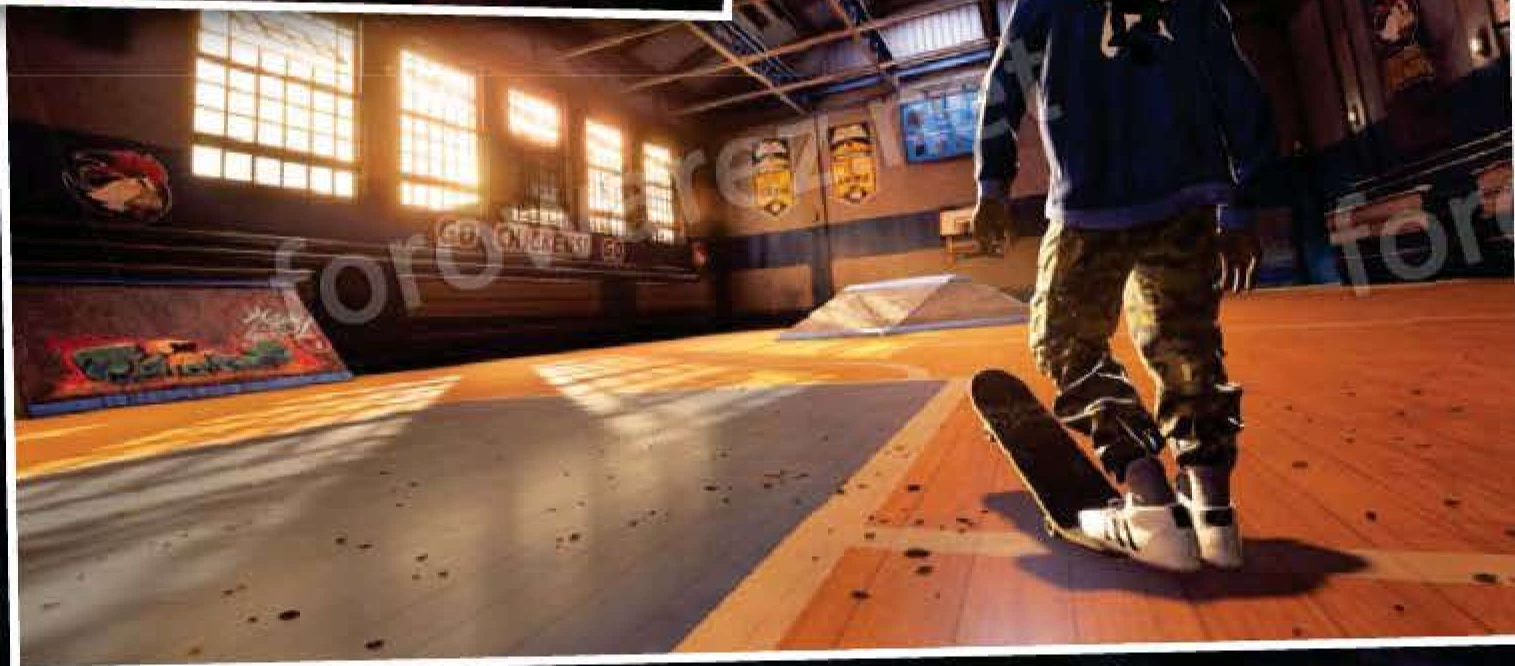


Hay muchas razones para que nosotros también estemos entusiasmados. Vicarious Visions es una desarrolladora interesante, no sólo por haber estado involucrada en los juegos de Tony Hawk en el pasado, sino porque tiene experiencia en este tipo de proyectos. "Cómo desarrollar un juego para un público moderno es algo que hay que tener en cuenta a la hora de crear un remaster", dice Barry, "y por suerte nuestra experiencia trabajando en la trilogía *Crash Bandicoot N Sane* hace un par de años ha ayudado". Lo único que nos pareció más importante mantener fue el diseño de los mapas. Los mapas de los *Pro Skater* y *Pro Skater 2* originales de *Tony Hawk* eran tan icónicos que no queríamos estropearlos."

La experiencia del estudio con Activision le permitió hacerse con el código original que usó Neversoft, lo que le dio al equipo una buena base de partida, y ayudó a mantener la forma en que los patinadores se controlaban en los juegos de PlayStation. "Hay algo en la forma en la que se sentían los juegos originales que no queríamos perder", destaca Barry.

Eso no quiere decir que no haya elementos modernos aquí y allá, como un nuevo sistema de progresión para unir el *THPS* y el *THPS2* en una sola versión. "Sentimos que era importante tener un sistema de desafíos que uniera ambos juegos para mantener a los jugadores enganchados." Y aunque habrá nuevos patinadores, los que regresen aparecerán en sus versiones actuales, más envejecidas, aunque con un poco de "magia de Hollywood", como sugiere Barry. Esta mentalidad se trasladó también a las imágenes, que conservan la sensación de los niveles originales mezclados con el "realismo que se esperaría con los títulos de Triple A de hoy en día".

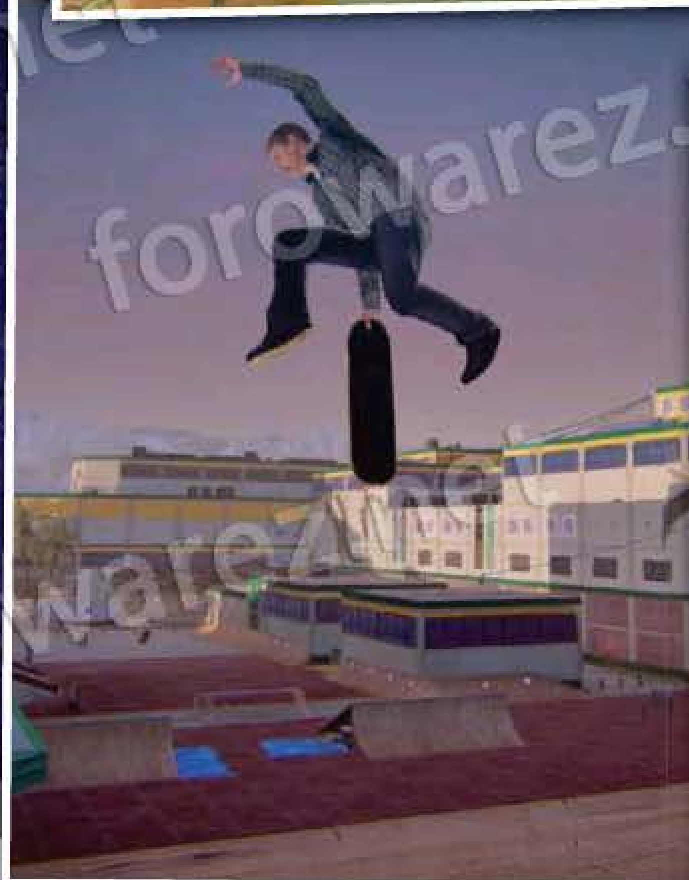






» [Xbox 360] Esta cuidadosamente escenificada imagen de marketing demuestra perfectamente por qué *Tony Hawk's Ride* no consiguió engañar a nadie.





» [Xbox One] En otra línea de tiempo quizás *Pro Skater 5* podría haber sido un retorno estelar para la franquicia...

» [PS4] A pesar de su aspecto moderno, Vicarious Visions ha trabajado duro para mantener la sensación de los juegos de PlayStation utilizando el código original.

"PASAR DE JUGAR DE ADOLESCENTE A LOS ORIGINALES A DESARROLLAR EL REMASTER ES UNA EXPERIENCIA MUY ESPECIAL, HA SIDO UN HONOR PARA MÍ." BARRY MORALES





al ciclo anual, *Underground* había sido un gran éxito. Necesitábamos averiguar cómo hacer un juego en algo menos de tiempo y que aún pudiera continuar dignamente a *THUG*".

La única manera de manejar esto era con un título más libre, uno que fuera más parecido al juego tradicional de *Tony Hawk* pero con desafíos más locos y más libertad. El mundo abierto era la gran característica del juego, aunque era necesaria una solución intermedia ("Ya sabes, somos una franquicia anual", señala Alan), con largos túneles que conectaban las diferentes áreas. El giro afectó algo al espíritu de la franquicia, por supuesto, pero aún así fue bien recibido. Pero quizás lo más importante es que solidificó el cambio de la franquicia a objetivos más exagerados y frívolos, que prácticamente todos los juegos posteriores mantuvieron.

American Wasteland se lanzó en 2005 para PlayStation 2, GameCube, Xbox y Xbox 360, mientras que Neversoft seguía trabajando en las continuaciones *Project 8* y *Proving Ground* para Xbox 360 y PlayStation 3 en 2006 y 2007 respectivamente. Aunque en Wii se intentó hacer algo diferente con el *motion controller* en *Downhill Jam*, no estaba especialmente bien pensado, y la falta general de frescura e innovación en la serie hizo que su atractivo empezara a disminuir.

Las ventas seguían siendo estables, pero como tantas franquicias de la vieja escuela en transición a una era más seria con PlayStation 33 y Xbox 360, era un reto atraer a la audiencia anual ante tantos cambios drásticos en los hábitos e intereses de los jugadores. Alan admite que el equipo "siempre se preocupaba por averiguar qué es lo que querían los fans para el próximo juego" mientras creaban un título con el que el estudio pudiera estar satisfecho. "Hay mucha gente que se levantará y dirá que les encanta tu juego, pero hay mucha más gente que vendrá y dirá: 'Sois unos idiotas, esto es horrible'. Siempre hay mucha presión".

Proving Ground fue particularmente notable por esas razones. Llegó solo un mes después de que EA decidiera introducirse en el género con *Skate*, que introdujo los trucos con el stick y se consideró innovador de una forma en que los juegos de *Tony Hawk* no se habían visto en años. Esto hizo que la decisión de *Proving Ground* de volver a un estilo arcade sonara aún más anticuada.

Las cosas tenían que cambiar, pero con Neversoft centrando su atención en *Guitar Hero* y a punto de dejar el *skate*, Activision necesitaba buscar otro desarrollador que se encargara del desarrollo de los juegos de Tony Hawk. Pero el impacto de Neversoft también tuvo su efecto en esta cuestión, ya que el siguiente juego fuera de las plataformas móviles de la serie fue *Tony Hawk: Ride*, lanzado en 2009 para PS3, Xbox 360 y Wii.

Al igual que los adictivos periféricos del *Guitar Hero* de Neversoft, Activision y su desarrollador Robomodo decidieron que la mejor manera de innovar en un género ya probado era añadir su propio (y no muy sensato) mando: así nació *Ride*, que hacía que los jugadores se subieran a una "tabla" y tuvieran que saltar físicamente para conseguir *ollies* o agarrar la tabla para hacer *grabs*. Activision lo calificó como una "evolución" necesaria para la serie cuando se la vendió a los inversores, pero para los jugadores el lanzamiento rezumaba cinismo desde el principio, y obviamente fue un fracaso. Sin embargo, el dinero gastado en una inversión tan costosa no debía ser desperdiciarse, y *Tony Hawk: Shred* llegó un año más tarde, añadiendo el snowboard a las tablas controlables con el periférico. En su primera semana, *Shred* vendió unas embarazosas 3.000 copias en Norteamérica, e hizo que Activision pusiera en pausa la franquicia.

Esto significaba que no habría ningún "nuevo" lanzamiento en la franquicia aparte de una chapuza de *Pro Skater HD* descargable en 2012, que decepcionó a los fans de la serie y desconcertó a los recién llegados, y un par de lanzamientos para smartphones con *Shred Session* (2014) y *Skate Jam* (2018), los cuales, como era de esperar, no fueron gran cosa.

Robomodo tuvo una última oportunidad en 2015, pero el estudio nunca tuvo ocasión de hacer justicia a la legendaria franquicia. Aunque no se confirmó oficialmente, el acuerdo de licencia de Activision con Tony Hawk debía terminar en 2015 y Robomodo sólo tuvo unos meses para producir el primer sucesor de *Pro Skater* en 13 años. El título conservaba la jugabilidad arcade de sus compañeros de franquicia, pero fue un auténtico desastre con una jugabilidad defectuosa, unos gráficos en Xbox One y PlayStation 4 que eran peores que los de PlayStation 2 y ninguna de las calidades que la marca había personificado alguna vez. No es de extrañar que Robomodo cerrara sus puertas poco después de su lanzamiento.

Por suerte, estos últimos años pueden ser una especie de lección para Activision y Vicarious Visions, que una vez más se encuentran trabajando en *Pro Skater*. Esta vez, como desarrollador principal de la serie, Vicarious Visions ha aprovechado su respetable experiencia para llevar un clásico de PlayStation a la era moderna con *Tony Hawk's Pro Skater 1+2 Remaster*.

"Patinar de forma épica, música tremenda y tratar de mejorar las marcas de tus amigos es lo que me enganchó", dice Barry Morales, productor senior de Vicarious Visions. "Como fan de los juegos originales, creo que estos juegos siguen siendo populares porque tenían todo lo que molaba", añade, destacando cómo el equipo tiene ahora la oportunidad de introducir ese juego clásico a "toda una nueva generación". "Pasar de ser un adolescente que jugaba a los originales a un desarrollador trabajando en el remaster es una experiencia muy especial, ha sido un honor para mí". Y quién sabe, si logra hacer que la franquicia vuelva a ser relevante, quizás incluso veamos un nuevo lanzamiento de Tony Hawk en el futuro. Funcionó con Crash Bandicoot, después de todo... *

La historia de Gabriel Knight

Texto de Paul Walker-Emig



HABLAMOS CON LA EXDESARROLLADORA DE SIERRA JANE JENSEN SOBRE LA SAGA QUE ROMPIÓ EL MOLDE DE LA COMEDIA EN EL POINT-AND-CLICK Y SE GANÓ UN LUGAR EN LA LISTA DE LOS MEJORES JUEGOS DE AVENTURA



» El equipo detrás del *Gabriel Knight* original mostrando algunos looks noventeros.



» El equipo que trabajó en el difícil desarrollo de *Gabriel Knight 3*.

Los tres juegos que componen la saga Gabriel Knight nos muestran fascinantes destellos de las cambiantes tendencias y fortunas que definieron el género de los juegos de aventuras en los 90. Emergiendo en plena edad de oro de los clásicos point-and-click en 1993, desviándose para hacer una incursión en el mundo del FMV (Full motion video) en 1995 y antes de hacer la complicada transición al 3D con la que muchos de sus contemporáneos tuvieron que pelearse en 1999, esta trilogía cuenta la historia de un género en cambio constante; tanto como el relato de las investigaciones sobrenaturales que lleva a cabo su personaje principal.

> "MI PADRE ERA MINISTRO PROTESTANTE. CREO QUE TENGO ESE MISMO INTERÉS EN LA METAFÍSICA, EN LA VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE Y EN LAS GRANDES PREGUNTAS Y TODO ESO, PERO TENGO UN LADO CÍNICO QUE ME LLEVÓ MÁS A INTERESARME EN LO PARANORMAL".
>
> JANE JENSEN

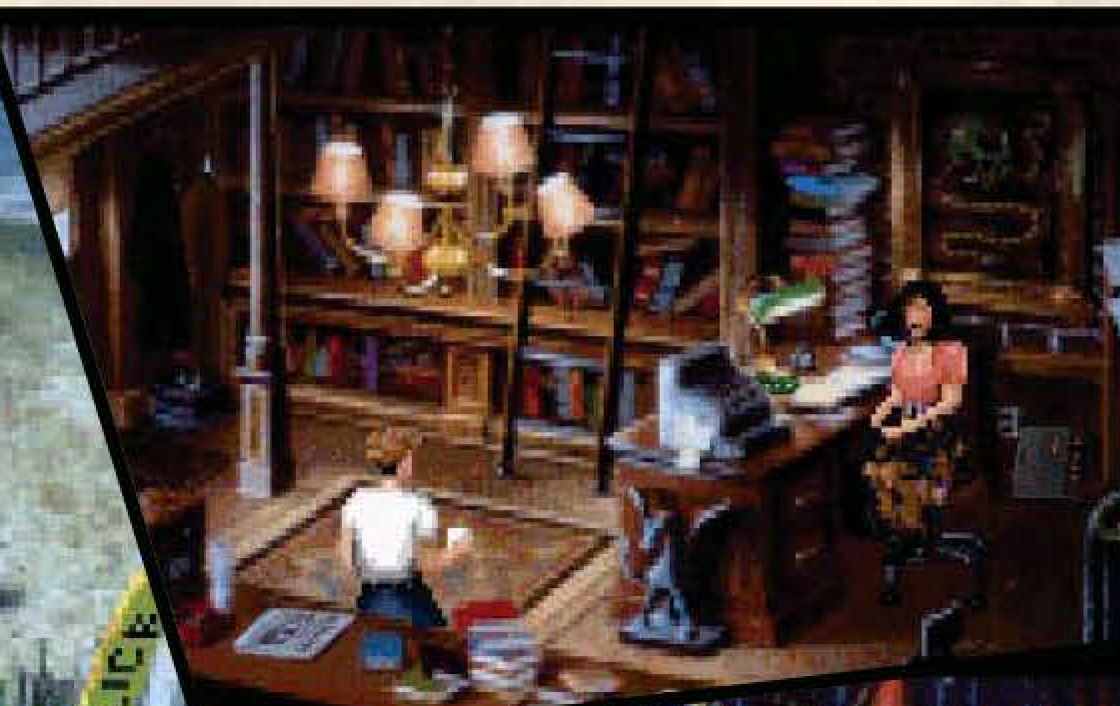
Jane Jensen, creadora, escritora y directora de la saga *Gabriel Knight*, nos cuenta que comenzó en la legendaria desarrolladora y distribuidora de juegos de aventuras Sierra como escritora a principios de los noventa, trabajando en *Police Quest III* y *EcoQuest*, antes de tener la oportunidad de codiseñar *King's Quest VI* con la cofundadora de Sierra, Roberta Williams. Evidentemente, la impresionó lo suficiente como para que el otro cofundador de Sierra, Ken Williams, le encargara pensar en una idea para una nueva saga.

Jane nos dice que su mente se fue inmediatamente a un lugar oscuro. "Siempre me ha gustado el terror", dice. "Mi cuñado me enseñó *Carrie* cuando tenía 12 años. Eso inició un gran amor por el terror durante toda la secundaria. Todas esas grandes novelas de terror, como las de Stephen King y Anne Rice. Estaba realmente interesada en lo paranormal. Mi padre era ministro protestante. Creo que tengo ese mismo interés en la metafísica, en la vida después de la muerte y en las grandes preguntas y todo eso, pero tengo un lado cínico que me llevó más a interesarme en lo paranormal. Siempre he leído la revista *Fortean Times*, Ed y Lorraine Warren estaban en *Gabriel Knight 3*, así que realmente me interesa eso".

"No me lo tomo en serio en el sentido de que no tengo un altar en casa", ríe Jane. "Solo tengo curiosidad por todos esos temas. Para mí, como escritora, si puedo encontrar un tema que me fascine, entonces sé que puedo poner mi corazón en escribir una historia al respecto y, con suerte, puedo traspasar ese nivel de emoción o interés a quien lo juega también".

Jane explica que aquellos intereses fueron la base de lo que se convertiría en *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*. "Lo primero que hice fue pensar en qué se prestaba bien a los puzles'. Para mí, eso era un juego ▶





» [PC] La ecléctica librería de Gabriel Knight sirve como base de operaciones en *Sins of the Fathers*.



» Jane Jensen también es conocida por su seudónimo, Eli Easton.





» [PC] Aunque el primer juego de la saga sin duda se inclina hacia lo fantasmagórico del vudú, también presta atención a su historia real y práctica como religión.



» [PC] El primer juego tiene lugar a lo largo de varios días, y cada día avanza después de haber completado una cierta cantidad de puzles y sucesos.

Estudio de personajes

CONOCE A QUIENES IMPULSARON LAS HISTORIAS DE JANE



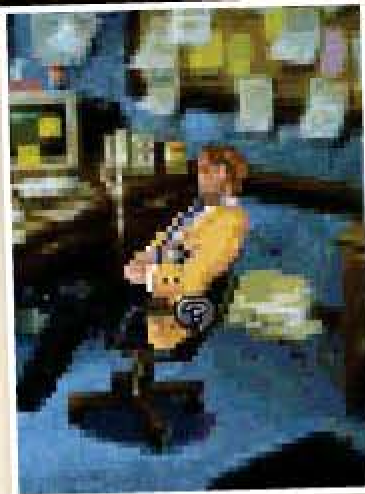
GABRIEL KNIGHT

Propietario de una librería en apuros, comienza la saga como un mujeriego pícaro con una resaca permanente y cierta atracción por los misterios del vudú. Nunca pierde su encanto descarado, pero se toma su destino como guardián contra las amenazas sobrenaturales mucho más en serio a medida que avanza la saga.

GRACE NAKAMURA

Con su humor sarcástico, Grace es el complemento perfecto para el protagonista. Grace ayuda con la investigación desde la librería de Gabriel en el primer juego, pero asume un papel más central como personaje jugable en los títulos siguientes.





DETECTIVE MOSLEY

Interpretado por Mark Hamill en el primer juego, el detective Franklin Mosley es un amigo de la infancia de Gabriel y su contacto dentro de la policía. Aunque demuestra ser un poli competente, no es el más brillante, por lo que queda expuesto a la manipulación de Gabriel.

BARON FRIEDRICH VON GLOWER

Con semejante nombre, ¿cómo puedes ejercer de otra cosa que no sea un villano de primera? Sofisticado en la superficie, más tarde se revela como hombre lobo.





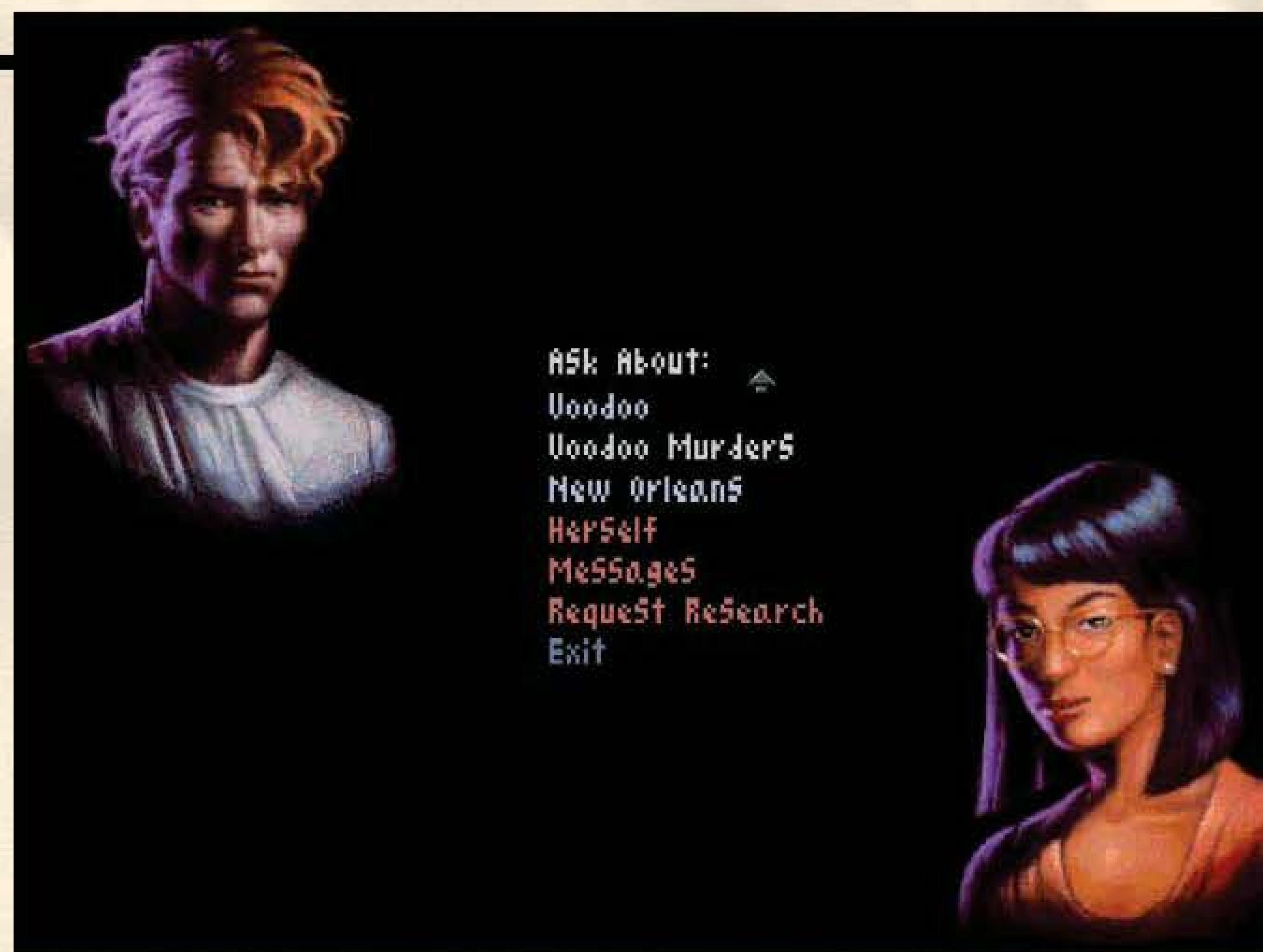
MALIA GEDDE

Envuelta en el inframundo vudú de Nueva Orleans, Malia es una fuente de intriga tanto para el jugador como para Gabriel, que se enamora de ella y nos presenta una nueva faceta del Gabriel superficial al que estamos acostumbrados.

GERDE HULL

La criada de Schloss Ritter, el hogar ancestral de la familia de Gabriel, y es uno de los pocos personajes que aparecen en los tres juegos. Ella se lleva la peor parte de los celos de Grace en *The Beast Within*, pero la pareja termina trabajando bien junta.



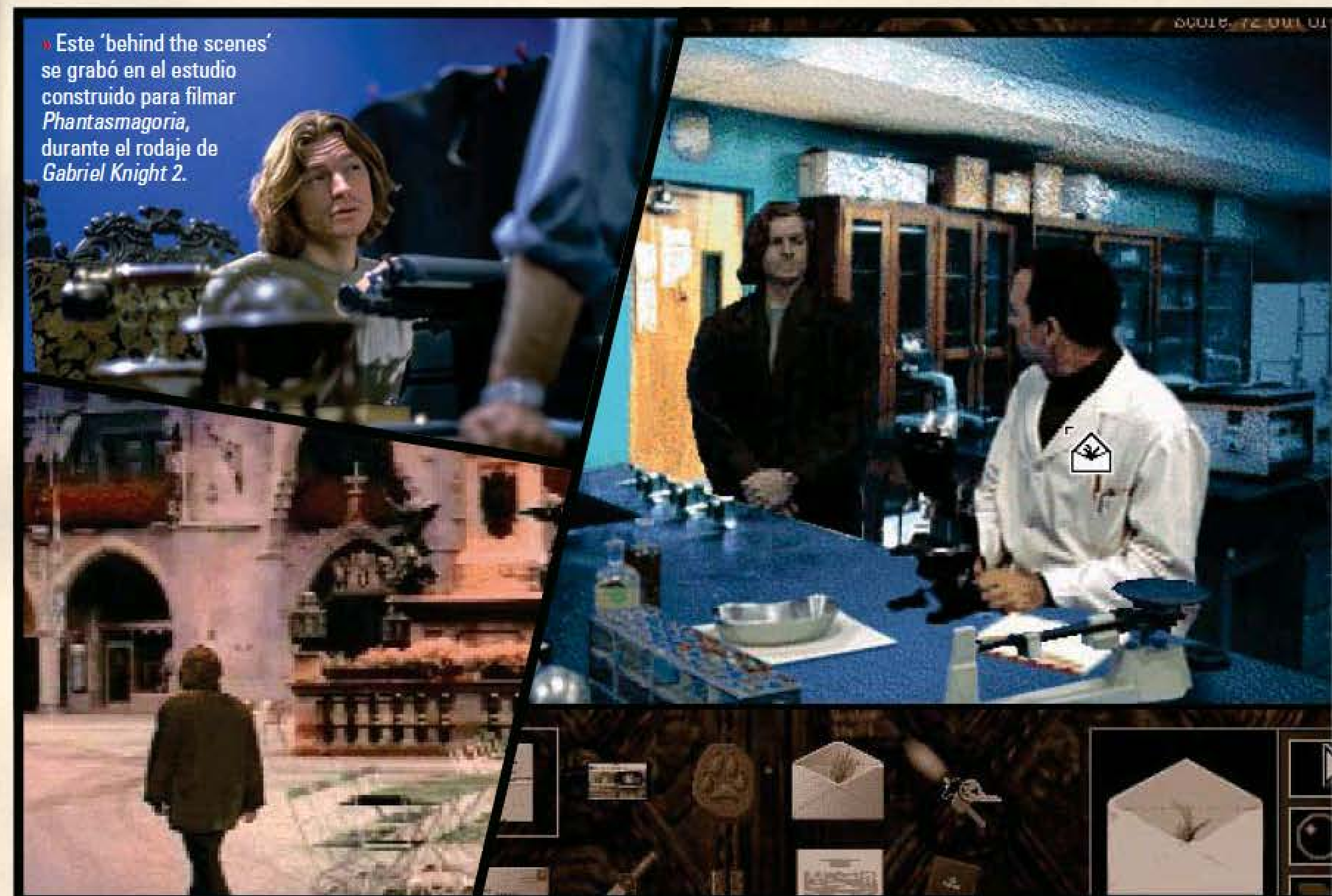


» [PC] Las conversaciones de *Sins of the Fathers* fueron un buen toque y te permitían ver a los personajes con más detall

▶ de investigación. Quería un detective, pero también tener misterios paranormales. Al principio pensé en hacer a Gabriel como un profesor de lo paranormal, un Indiana Jones de lo paranormal. Pero a medida que se desarrollaba la idea de la primera historia, que era la historia de vudú ambientada en Nueva Orleans, el personaje cambió. Quería que tuviera mala suerte y que lo pasara mal. Al final no tenía sentido que él fuera profesor". Jane nos dice que aquel concepto no fue particularmente bien recibido cuando se lo presentó a Ken Williams. "En aquel momento, todas las creaciones de Sierra eran bastante ligeras y humorísticas", recuerda Jane. "Cuando le presenté *Gabriel Knight*, la respuesta de Ken fue: 'Bueno, te dejaré hacerlo, pero me gustaría que se te ocurriera algo divertido porque no creo que este sea el camino correcto'". Jane explica que, aunque Ken no estaba completamente de acuerdo con su idea, Sierra era el tipo de entorno en el que se le dio esa libertad para seguir su visión.

"En aquellos días, en Sierra, los diseñadores eran publicitados como lo sería un autor de libros y teníamos mucha autonomía", recuerda Jane. "El enfoque de Ken fue, 'Tú eres la directora creativa, es tu bebé. Te dejaré tener libertad creativa, pero si no se vende, nunca volverás a diseñar para mí'. En las empresas en las que he estado desde entonces hay mucho más de 'es un equipo, está diseñado por comité'. Hay muchos aportes de marketing y menos autonomía. Fue realmente idílico para una atmósfera creativa en aquel momento".

Aprovechando esa libertad creativa, Jane y su equipo evocarían una visión rica y atmosférica de una Nueva Orleans impregnada de la cultura del vudú. En lo que se volvería característico de la saga, *Sins of the Fathers* mostraba un interés genuino y bien investigado en sus temas paranormales, algo muy raro dentro de los videojuegos. Aprender cómo el vudú se ha adaptado para incorporarse a otras culturas religiosas o el concepto de ser controlado por dioses vudú fue fascinante y proporcionó una base sólida para que el juego se adornara en el territorio más extravagante de



» Este 'behind the scenes' se grabó en el estudio construido para filmar *Phantasmagoria*, durante el rodaje de *Gabriel Knight 2*.

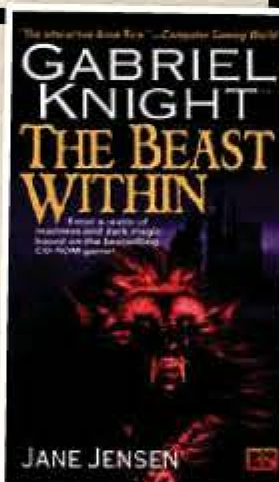
» [PC] *Gabriel Knight 2* transcurre en los lugares más famosos de Múnich, incluida la Marienplatz.

» [PC] Las investigaciones sobrenaturales también requieren un poco de ciencia… especialmente cuando se trata de un potencial cabello de hombre lobo.

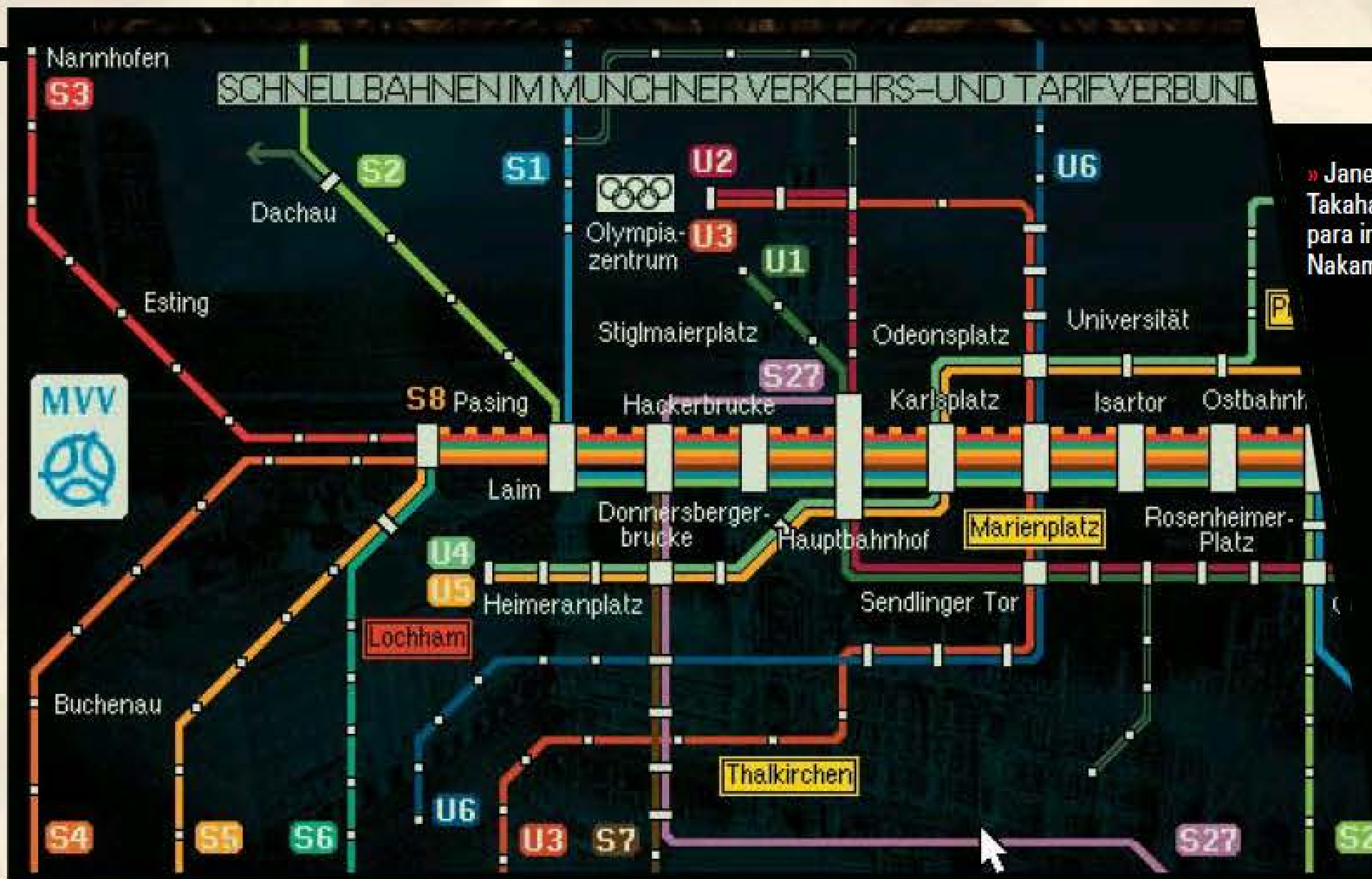


SOBRE EL PAPEL

CÓMO GABRIEL SALTÓ A LAS PÁGINAS DE CÓMICS Y LIBROS



Dadas las ambiciones literarias de Jane Jensen, que ha publicado una gran cantidad de novelas, principalmente bajo el nombre de Eli Easton, no es sorprendente que Gabriel Knight haya hecho la transición de los píxeles al papel. La versión original de 1993 de *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* llegó con una novela gráfica de 33 páginas ambientada 200 años antes del juego y que desarrollaba los mitos de la saga en un estilo artístico apropiadamente oscuro, ilustrado por Terese Nielsen. En 1997, se lanzó una novela completa de Sins of The Fathers. Esto se adhería fielmente a los sucesos descritos en el juego, un enfoque que Jane lamentó más tarde, afirmando que no era la mejor manera de presentar la saga a una audiencia literaria. Esa novela, la novela gráfica antes mencionada y una nueva novela gráfica de 20 páginas ambientada unos días antes de Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned, se incluyeron como parte del 1998 Gabriel Knight Mysteries: Limited Edition, una recopilación de los dos primeros juegos de la saga. Jane intentó por segunda vez escribir la novela de uno de sus juegos en 1998 con Gabriel Knight: The Beast Within. Al haber aprendido la lección tras la novelización del primer juego, Jane se tomó la libertad de desviarse de los sucesos descritos en el juego. Así, volvió a contar la historia de una manera que creía que sería más apropiada para una versión literaria del misterio del hombre lobo.





» Jane Jensen con Joanne Takahashi, que fue la elegida para interpretar a Grace Nakamura en *Gabriel Knight 2*.

lo sobrenatural de manera efectiva.

Jane señala que el perfil del juego fue impulsado por un elenco sorprendentemente famoso que incluía a Mark Hamill, Tim Curry, Leah Remini y Michael Dorn, lo que ella atribuye a una elección del momento oportuno. "No fuimos el primer juego en hacer doblaje, pero era muy al principio, así que estábamos en la etapa en la que los actores y directores comenzaban a decir, 'Hmm, esto podría ser algo'. Llegamos a un punto óptimo donde pudimos contar con estos actores por una tarifa mínima". Jane nos cuenta que el experimentado director de Hollywood Stu Rosen fue contratado para el proyecto y trajo consigo una impresionante lista de contactos. "Escuchamos unas 30 pruebas para Gabriel Knight y ninguna de ellas nos gustaba. Tenía que ser un poco arrogante y tener ese humor sarcástico, pero sin dejar de ser simpático. En algunas de las pruebas fue como, 'Este tipo es un idiota'". Stu sugirió al famoso actor británico Tim Curry, lo que le pareció raro a Jane dado que Gabriel necesitaba un acento pronunciado de Nueva Orleans, pero le aseguró que Tim podía hazlo. "Hizo que lo leyera y yo estaba como, 'Oh, sí, totalmente, hagamos esto'". Jane revela que también hubo problemas con la prueba de Grace. "Estaba en el estudio cuando la persona que estaba leyendo lo de Grace hizo su primer día y no fue nada bien. Después de que ella se fuera, Stu dijo: "Quizás puedo conseguir a Leah Remini". En aquella momento ella trabajaba en una serie de televisión bastante importante, pero consiguió que lo hiciera.

"CUANDO LE PRESENTÉ GABRIEL KNIGHT, LA RESPUESTA DE KEN FUE: 'BUENO, TE DEJARÉ HACERLO, PERO ME GUSTARÍA QUE SE TE OCURRIERA ALGO DIVERTIDO PORQUE NO CREO QUE ESTE SEA EL CAMINO CORRECTO'"

JANE JENSEN

A pesar de desviarse de las alegres aventuras producidas por Sierra, Jane recuerda que *Gabriel Knight* recibió una recepción positiva por parte de la prensa, que parecía justificar su dirección. "Nos apresuramos a preparar para el primer día una demo para una gran conferencia y se la pasamos a los periodistas en disquetes", recuerda Jane. "Johnny Wilson nos metió en *Computer Gaming World*. Le encantó. Vino a Sierra a pasar el día con el equipo y conseguimos una portada. Fue de gran ayuda para hacer que el juego fuera muy visible. Recibimos excelentes críticas, mucha cobertura de prensa, varias portadas. Fue muy agradable".

La preocupación de Ken Williams sobre la falta de humor en el juego fue al final infundada. *Sins of the Fathers* fue un gran éxito comercial y de crítica que catapultó rápidamente a Sierra en el desarrollo de *Gabriel Knight 2: The Beast Within*.

La secuela fue una especie de inversión del primer juego. Donde *Sins of the Fathers* exploraba un terreno nuevo e incierto en términos de tono e historia, asentado sobre una base tecnológica familiar de pixel art y una interfaz de usuario gráfica en gran medida en sintonía con los títulos de Sierra que lo habían precedido, *The Beast Within* tenía un elenco de personajes y una historia paranormal que el primer juego ya había probado que podía funcionar en un proyecto construido sobre la nueva frontera tecnológica del FMV con actores reales.

"Aquello no fue decisión mía", explica Jane. "En el momento en el que escribía *Gabriel Knight 2*, Roberta Williams estaba produciendo *Phantasmagoria*, que fue el primer videojuego con actores reales que hizo Sierra. Ken Williams siempre estaba buscando nuevas tecnologías, así que su opinión era, y que es totalmente cierta, 'Si vamos a gastar un millón de dólares para hacer un juego, no queremos que sea anticuado antes de que salga por la puerta'. Fue una decisión ajena el hecho de que *Gabriel Knight 2* fuera a ser completamente FMV. Estaba emocionada con ello. Pensaba que era genial poder trabajar con actores y usar la última tecnología".

"Teníamos un director", continúa Jane sobre si trabajar con actores le presentaba nuevos retos. "Creo que la parte desafiante fue más técnica. Cada una de las cosas tenía que ser filmada. Si Gabriel camina hacia la puerta y la abre, tenía que ser una escena filmada en el guion, por lo que todo tenía que aparecer. Estaba ese aspecto, y luego tener que pensar en cómo se puede hacer algo como el sueño de Grace, donde ella corre por la nieve, ve lobos y hay un caballo dentro. Hay cosas que serían mucho más fáciles de producir con un artista que en un plató".

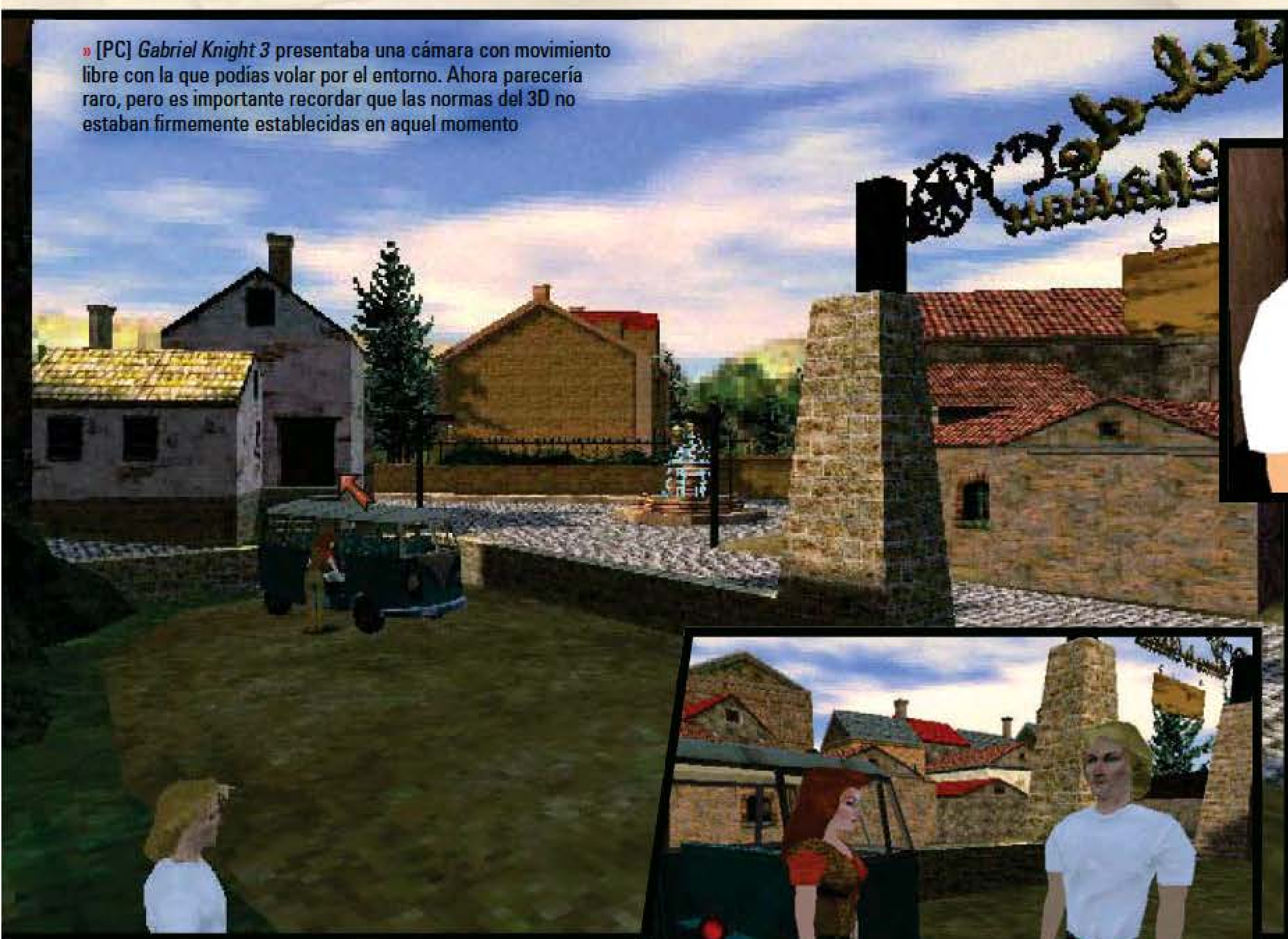


» Arte conceptual para una escena de *Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned*.





» Dean Erickson, el actor que interpretó a Gabriel Knight en el segundo juego, también hizo de camarero en *Frasier*.



» [PC] *Gabriel Knight 3* presentaba una cámara con movimiento libre con la que podías volar por el entorno. Ahora parecería raro, pero es importante recordar que las normas del 3D no estaban firmemente establecidas en aquel momento

» [PC] Como siempre en los *Gabriel Knight*, no puedes confiar en lo que todo el mundo te dice. Hay muchos secretos ocultos.





"El casting fue realmente difícil", continúa Jane. "Especialmente viniendo de Tim Curry y Leah Remini. No había forma de que pudiéramos permitirnos actores de ese calibre. Lo mismo con su alcance. Creo que el guion tenía mil páginas. Originalmente había un capítulo en el que jugabas como Ludwig dentro de su castillo y eso tenía que desaparecer porque la escala de la producción era enorme". Además de realizar un cambio tecnológico radical, *The Beast Within* dio otro salto significativo en cuanto a su ambientación, trasladándose de Nueva Orleans al sur de Alemania. "Había vivido en Múnich durante nueve meses", explica Jane. "Estuve en el castillo de Ludwig [II] y me gustó mucho. Quería ambientar un juego en Baviera. Me encantó esa atmósfera, pero luego tuve que pensar en cuál era el elemento sobrenatural que Gabriel estaría investigando". Jane explica que los hombres lobo, vampiros y brujas estaban todos sobre la mesa, pero que sentía que los hombres lobo funcionaban mejor con el escenario y un arco de personajes arrancando con Gabriel como mujeriego, fiestero y despreocupado. "Al final del primer juego, se da cuenta de que tiene este propósito y se supone que debe cumplir con este destino familiar y tiene que convertirse en una persona que se preocupa por ayudar a otros. Parte del tema del hombre lobo se trataba de enfrentarse a su hedonista interior. Esta tentación de volver a caer en el sexo, el placer y el comportamiento primario en oposición al bien mayor. Los hombres lobo funcionaron bien con aquella idea".

Aunque el FMV resultó ser una moda relativamente corta, no perjudicó a *The Beast Within.* "Creo que hizo lo mismo en términos de ventas que [el primer] *Gabriel Knight*", recuerda Jane, "lo que está bien para la continuación de una saga". Esto llevó al desarrollo de *Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned*, que presentaría un nuevo conjunto de desafíos y haría a Jane tener que navegar por aguas mucho más agitadas.

CUC, que había comprado Sierra en 1996, se vio envuelta en un escándalo de fraude contable en 1998, lo que provocó la venta de Sierra a Havas Interactive. Bajo la nueva dirección, la sede de la empresa se trasladó a Seattle, la empresa se reorganizó y el personal fue despedido. Este telón de fondo de incertidumbre en Sierra se vio agravado por una sensación general de precariedad sobre el futuro del género de los juegos de aventuras. "Los shooters en 3D habían irrumpido en escena a lo grande. Creo que la verdadera pregunta en aquel momento era si seguíamos queriendo hacer juegos de aventuras, explica Jane sobre la respuesta de la compañía a la explosión

Pecados revisitados

CÓMO LA EDICIÓN 20 ANIVERSARIO DE 2014 REIMAGINA UN CLÁSICO

MAGIA MUSICAL
Robert Holmes vuelve para aportar su increíble banda sonora, incluido su tema principal, con versiones remasterizadas de toda la música del juego.

VUDÚ OTRA VEZ
El cambio más grande y sorprendente son los gráficos completamente rediseñados, que toman escenas y personajes familiares y luego se renderizan en 3D.

NUEVO LOOK
El pelo de Gabriel es un poco diferente en este remake. Presuntamente, con la intención de coincidir más con el estilo del actor que lo interpretó en *The Beast Within*.

RETOQUE 2D
Además de la reelaboración en 3D de los gráficos, sus escenas de cómic 2D se han rehecho para completar su modernización.

NUEVA IU
La interfaz de usuario se ha modificado para simplificarla y modernizarla.

DIRECTOR'S CUT
Además de replicar fielmente el primer juego, esta versión añade algunas escenas y puzles nuevos.

ENTRE BASTIDORES
Esta versión incluye un montón de contenido adicional, como arte conceptual y entrevistas con los desarrolladores.

de los videojuegos en 3D. "Básicamente se apoderaron de todo el mercado. Los juegos de aventuras cayeron en desgracia muy rápidamente".

A pesar de esta incertidumbre, *Gabriel Knight 3* recibió luz verde y se tomó la decisión de que debía pasar al 3D. "Me hubiera gustado haberlo hecho con actores reales", dice Jane, "pero aquello ni siquiera se puso sobre la mesa".

Jane revela que se le ocurrió la idea de la historia de *Gabriel Knight 3* después de leer *El Enigma Sagrado*, un libro lleno de especulaciones sobre el linaje de Jesús, las sociedades secretas y los tesoros perdidos. "Simplemente me sumergí en él de cabeza y encontré todos los libros que pude hallar sobre el tema", dice Jane. "Realmente funcionó con los mitos de la familia de Gabriel Knight. Tras esto faltaba algún tipo de elemento sobrenatural, así que terminé con los vampiros. ¡Es un poco loco!".

La inestable situación en Sierra y las penurias por las que pasaba el género de aventuras a finales de los 90 hicieron que la pasión de Jane por el tema no se reflejara bien en el proceso de desarrollo. "Fue un proceso mucho más largo y doloroso sacar el tercero", recuerda Jane. "Pasamos por tres productores. Incluso en el equipo realmente se notaba la diferencia. En *Gabriel Knight* y *Gabriel Knight 2* el equipo creía en el proyecto de verdad. Fueron realmente apasionados. En *Gabriel Knight 3* dio la sensación de ser un gran esfuerzo. La gente no estaba realmente tan comprometida. Sentía que tenía que empujarlo cuesta arriba mucho más que en los dos primeros juegos".

Aunque el 3D no necesariamente habría sido elección propia, Jane nos explica que pensó detenidamente sobre cómo usar mejor la nueva tecnología. "No quería involucrarme en traer mucha acción como lo habían intentado con *King's Quest VIII*. Simplemente no parecía que esa fuera la mejor vía", explica. "Para mí, se trataba de hacer puzles más geométricos y espaciales. Teníamos todo ese puzle de La Serpent Rouge en *Gabriel Knight 3* que giraba alrededor del paisaje y del uso de puntos de vista. Intenté usar las características del 3D para crear nuevos puzles interesantes".

El juego nuevamente tuvo una acogida positiva por parte de la crítica, pero al surgir en un contexto en el que los juegos de aventuras eran una especie en extinción, tenía pocas posibilidades de éxito comercial, marcando el final de lo que Jane siempre había esperado que fuera una saga de larga duración.

> "GABRIEL KNIGHT 3 DIO LA SENSACIÓN DE SER UN GRAN ESFUERZO. LA GENTE NO ESTABA REALMENTE TAN COMPROMETIDA. SENTÍA QUE TENÍA QUE EMPUJARLO CUESTA ARRIBA MUCHO MÁS".
> JANE JENSEN

"Creo que, incluso antes de su distribución, estaba claro que la empresa iba en una dirección diferente", dice Jane. "La dirección cambió y querían hacer shooters en 3D. Traté de presentar *Gabriel Knight 4* después de que saliera *Gabriel Knight 3*, pero no iba a pasar. Tenía un par de ideas", revela Jane. "Escocia estuvo allí en cierto momento, quería meter brujas. Si hay un distribuidor que quiera poner el dinero para hacerlo, me encantaría diseñarlo, pero no voy a contener la respiración", dice Jane sobre la posibilidad de revivir esta querida saga.

Las posibilidades de que Gabriel Knight regrese parecen escasas, pero no hay duda de que la serie tuvo un impacto bien merecido. Al adentrarse de cabeza en un territorio más oscuro, fue un pionero que se ganó un lugar en el canon de los juegos de aventuras y dejó una profunda huella en los jugadores atrapados por sus misterios y por su mitología paranormal. *

CLIVE TOWNSEND

EL NINJA INFILTRADO

En 1985, el sello Durell sorprendió a los usuarios con un espectacular programa llamado Saboteur. Infiltración y artes marciales se daban de la mano proponiendo un apasionante reto de enormes gráficos y ambientación opresiva. Detrás estaba la mano de Clive Townsend, que décadas después vuelve con su famosa saga.

Por Jesús Martínez del Vas



» [ZX Spectrum] *Death Pit* no terminó de colmar las aspiraciones de Clive ni de su jefe Robert White, pero fue el primer paso hacia el genial *Saboteur*.



» [PC] Clive disfrazado de ninja, aunque no creemos que su aspecto sea precisamente aterrador.

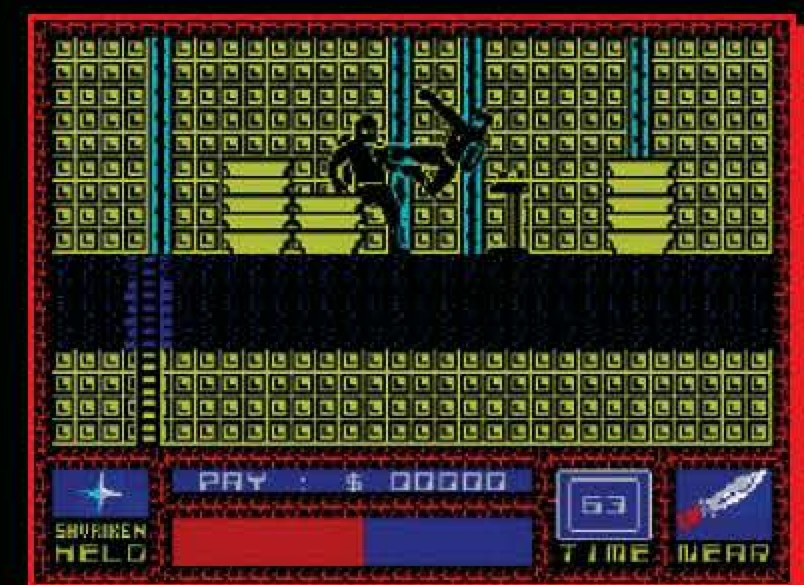
Robert James Durell White difícilmente se hubiese imaginado a sí mismo a principios de los 80 abandonando su profesión de profesor de arte y de control económico de obras para desarrollar videojuegos en un Oric. Pero el caso es que, aburrido de su profesión, se traslada a Taunton con su esposa y se dedica no solo a experimentar con ordenadores sino que se lanza a reclutar programadores locales para fundar su propia empresa de software: Durell. De esa primera hornada de colaboradores destacan Ronald Jeffs (que da forma en el Oric-1 al *Harrier Attack* y al primer *Scuba Dive*, célebre juego de submarinismo) y el programador estrella Mike Richardson, que había dejado la escuela prematuramente y trabajaba en una fábrica de aerosoles tras acabar un curso de formación como químico. En 1984 Mike ya había sembrado el camino de la compañía con un buen número de éxitos como sus adaptaciones a Spectrum de *Harrier Attack* o *Scuba Dive*, y el excelente *Combat Lynx*.

Uno de aquellos prometedores jóvenes de Taunton era Clive Townsend, que se asomó a la informática cuando uno de sus amigos del colegio (Steven Hodge, aún recuerda su nombre) compró un ZX81. Comenzaron una febril actividad tecleando listados BASIC de revistas y destripando su lógica interna. Siempre tenían algún "bug" que arreglaban convenientemente para adquirir práctica programando. Era un ordenador con posibilidades pero muy limitado, y cuando el ZX Spectrum apareció en el mercado, se hizo con uno sin dudar para alumbrar sus propios juegos en BASIC. "Llevé algunos a una tienda local", recuerda Clive, "para ver si podía venderlos, y me hablaron de un editor local llamado Durell. Les visité y el jefe, Robert, me dijo que le gustaban mis gráficos pero me sugirió que aprendiera ensamblador para hacer el juego más rápido. Tras pasar mis vacaciones escolares aprendiendo Código Máquina, me ofreció un trabajo para escribir Death Pit para Spectrum". Robert era programador y entendía el proceso técnico y creativo que existía detrás de un juego. Evitaba presionar con fechas a Clive y le dio la confianza necesaria. *Death Pit* nunca llegó a finalizarse y nunca tuvo la calidad de otros títulos de la casa, pero le sirvió de trampolín para lanzarse a un nuevo proyecto.

Encontrar la inspiración para su siguiente juego no fue muy complicado, dada su afición por el cine de ninjas y su cariño por las películas de Jackie Chan y James Bond. "Cuando empecé a hacer juegos era inevitable que contara con un experto en artes marciales en una historia a lo Bond. Tenía una vaga idea para una historia titulada *Ninja Darkness*, pero no llegué a planearla del todo...". A la vez, Clive comenzó a practicar esas mismas artes marciales y descubrió el Ninjutsu, que combinaba todas aquellas facetas que adoraba. Practicaba con su amigo Miguel Peña (de madre española) disciplinas tan pintorescas como el 'cutting arrow' (esquivar flechas que otro le lanza, o cogerlas al vuelo) que le ocasionaron más de una regañina de sus padres. Llegó a practicar con un grupo de Bujinkan Ninjutsu, y es célebre su anécdota de que se ocupó del entrenamiento de la Princesa Ana siendo profesor de gimnasia. No fue extraño que el primer paso hacia su nuevo programa fuera el diseño de su ninja protagonista, un enorme sprite que se mo- ▶



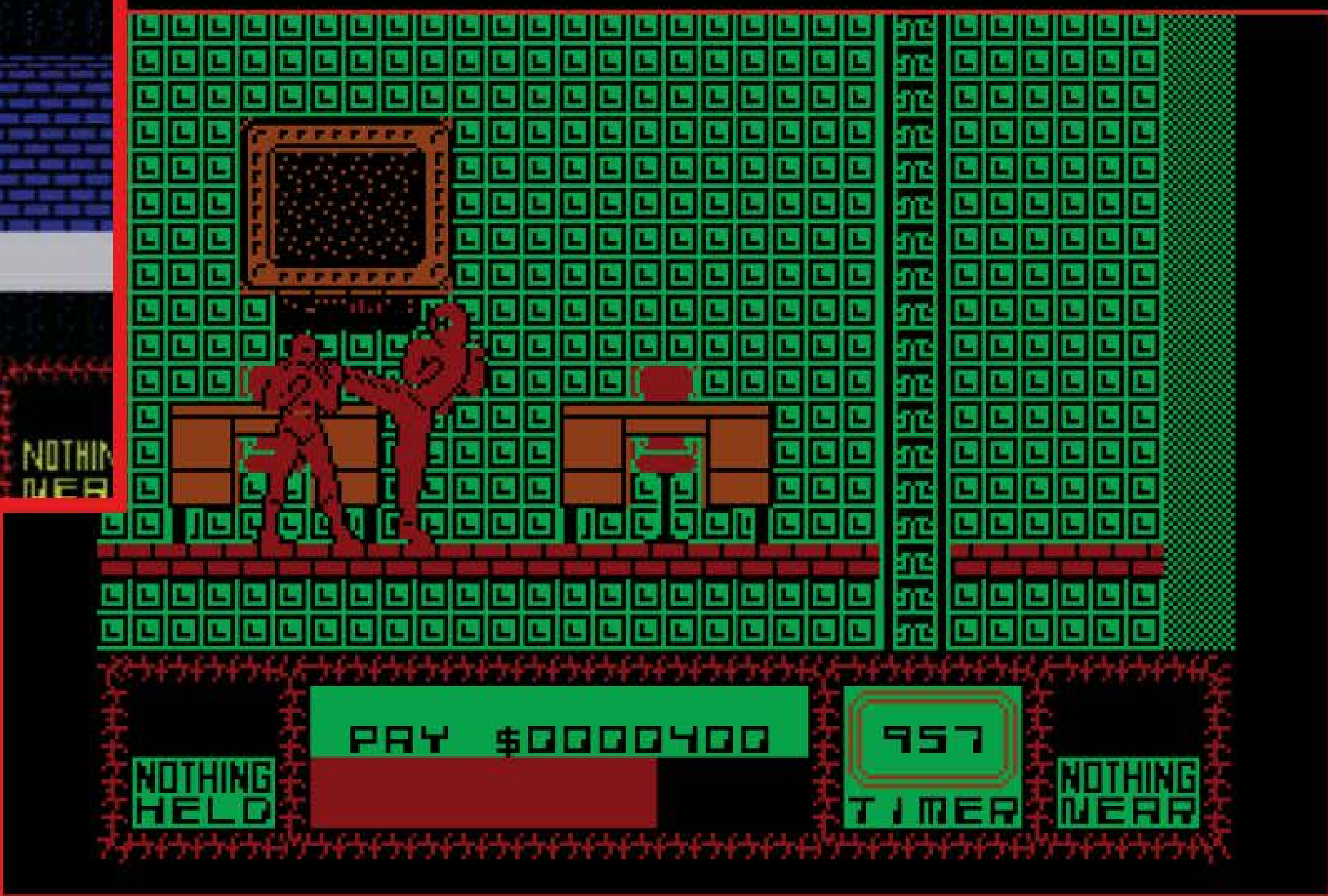
» [PC] Clive Townsend luchando en los años 80 contra una Kunoiche llamada Karen, ¡armada con una espada!



» [ZX Spectrum] En *Saboteur* se podía optar por el sigilo, pero a veces la lucha era inevitable.



» [ZX Spectrum] Nuestra tarea de infiltración en *Saboteur* exigía tomar dos trenes subterráneos para llegar al objetivo.



» [PC] *Saboteur 2* era más grande, más ambicioso, pero no consiguió superar al original.

vía en una habitación sin fin con un scroll de 8x8 píxeles, en el que aplicó su aún incipiente Código Máquina. "Robert estaba complacido con aquellos enormes sprites, pero le preocupaba el scroll. Me sugirió reprogramarlo para que actualizara la pantalla completa, lo cual solventaba el problema de velocidad. Dado que ya no estaba redibujando toda la pantalla, pude reservarme un 'buffer sucio' que localizaba los bits de pantalla que necesitaban actualizarse. Redibujando solo estos fragmentos, el juego se ejecutaba con un frame-rate aceptable". Fue entonces cuando *Saboteur* empezó a ser una realidad, y, tras un año colaborando con Durell, acabó recibiendo una oferta para trabajar allí a tiempo completo, abandonando definitivamente la escuela. Como el mismo Clive se repite a sí mismo: "era una oferta demasiado buena como para dejarla pasar".

Revenge of the Ninja

Saboteur tuvo un tortuoso desarrollo por la falta de medios. "La programación la hice en un Spectrum real. Cargaba mi código fuente y ensamblador desde una cinta, ensamblaba el código, salvaba el código objeto a la cinta, y luego tenía que cargar todos mis fragmentos de código, y los datos del juego, y los gráficos, desde otra cinta para probarlo todo. Fue un proceso tan lento que tardé todo un año en hacer el juego. Para *Saboteur 2* hice la mayor parte del trabajo en un Apricot de escritorio, y cargaba los datos en un Spectrum. ¡Un proceso de trabajo mucho más eficiente!". El resultado mereció la pena: el juego se convirtió en uno de los grandes éxitos de Durell con su cuidada historia de sabotaje y espías. El ninja protagonista podía cumplir su misión de muy variadas maneras, lo cual afectaba a su puntuación: podía obviar a los enemigos, enfrentarse a ellos, descender a las profundidades de la base enemiga a través de túneles (e incluso tranvías) o directamente escapar en un helicóptero situado en la azotea. Pero lo deseable era atreverse con el gran reto: recuperar el disquete oculto en una de sus casi 120 pantallas, y volar toda la instalación usando un explosivo. Llegar al helicóptero resulta así una operación contrarreloj, pero completar el juego en el máximo de dificultad es sumamente satisfactorio. Dos años antes de que *Metal Gear* asaltara los ordenadores, *Saboteur* fue el primer ejemplo de un sneak-em-up en el ordenador de Sinclair, y no sería aventurado decir que inauguró todo un género. "Hay gente que asegura que fue el primero, pero dudo que en Japón hayan oído hablar del juego, así que ¡no puedo apuntarme ese honor! El próximo *Saboteur 4* tendrá más similitudes con la saga *Metal Gear*". ¿*Saboteur 4*? ¿Hemos mencionado una cuarta parte? Vayamos poco a poco…

Era inevitable que Clive comenzase a pensar en una continuación, que se planteó con el lema de "más y mejor". La idea inicial era partir de otra misión protagonizada por el mismo ninja, en un enorme entorno de casi 700 pantallas. A medida que el desarrollo de *Saboteur 2: Avenging Angel* progresaba, el protagonista se reconvirtió en agente femenina, "una decisión arriesgada en aquellos tiempos, años antes de que *Tomb Raider* liderara con éxito los personajes femeninos". Retomó el concep-



¡NO MATES PERROS!

A pesar de tratarse de un juego de acción y (a veces) de lucha letal, el autor anima en las instrucciones del primer *Saboteur* a no matar y a intentar usar otro tipo de tácticas. Es perfectamente posible pasar a hurtadillas tras un guardia sin que se percate de nuestra presencia. Por supuesto, llegará el momento en el que no sea posible pasar pacíficamente por las estancias de la base enemiga y tocará utilizar armas arrojadizas como ladrillos o shurikens, o una buena patada voladora. Pero atención, nuestro marcador de puntuación (en forma de recompensa en dólares) no aumentará sustancialmente por el hecho de matar, como aclara el autor: "No te pagarán por hacer daño a los perros, y poco por matar guardas. Pero sí te compensa poner en marcha la bomba y escapar con el disco". Si no te queda claro que eliminar perros es algo nada deseable, más adelante se incide en lo mismo: "Los perros te morderán los tobillos y te restarán energía. Puedes saltar por encima de ellos, o si eres muy malo, puedes matarles". Así que de ti depende ser un ninja reputado que sabe infiltrarse respetando a los animales… o ser un 'ninja malo'.

to de 'misiones con complejidad creciente', con diversos objetivos como activar unos misiles o escapar, en esta ocasión, usando una moto. En niveles de dificultad elevados era necesario encontrar una serie de cintas perforadas para conseguir activar los misiles, obligándonos a recorrer grandes secciones de la base. Repetía una excelente animación (en especial la de los pumas que toman el relevo de los perros de la primera parte), y añadía para 128K una música muy apreciable. Sin embargo, el juego adolecía de algo de lentitud y reiteración, careciendo de verdadera innovación, no siendo capaz de reproducir el éxito de la primera entrega. La idea de un eventual *Saboteur 3* se convirtió entonces en un objetivo largamente frustrado. Se llegaron a filtrar pantallazos con una estructura isométrica, la idea inicial, y el proyecto se rehízo hasta cinco veces, pasando por todo tipo de etapas en su diseño. De la isometría saltó a un planteamiento de pantallas estáticas pensadas para PC, para recuperar después el tradicional scroll, y terminando en un engine 3D que no terminó de cuajar. Durell había abandonado ya en 1987 toda actividad relacionada con videojuegos, y *Saboteur 3* devino en el eterno proyecto inconcluso esperando su oportunidad. Clive no abandonó nunca su trabajo de programador, probando desarrollos en consolas portátiles y plataformas móviles, hasta que retomó el universo de su ninja favorito con su empresa Incógnito y con SamFabric. "Estuve durante mucho tiempo con remakes de *Saboteur* para diferentes plataformas", reflexiona Clive, "pero trabajar solo implica que las cosas llevan tiempo, y nunca tuve los medios para conseguir completar el juego. Tenía una versión isométrica para Spectrum, una versión 2D para PC con pantallas estáticas y scroll, una versión software en 3D para PC… Hice un remake 2D en *xcode* para iPhone, y lo reprogramé usando *Marmalade*, y luego *Java*. Cada vez que una plataforma se quedaba obsoleta, tenía que empezar otra vez". Fue en este punto donde se cruzó en su camino *Unity*, y la novedosa Switch de Nintendo. Creó su propio lenguaje de programación, *EzCode*, reescribió el juego, y usó *Unityscript* para conseguir compatibilidad cruzada entre plataformas. "Nintendo decidió recientemente que solo aceptaría juegos en *C*, no *Unityscript*. Pero afortunadamente pude adaptar el *ExCode* en *C*, y todos los juegos funcionaron mágicamente". Sus nuevas versiones de *Saboteur 1* y *2* son más grandes que los originales, con nuevas músicas y niveles, e incluso estilos gráficos retro para aportar más variedad. "Desde que *Saboteur 2* salió en 1987, me han preguntado cosas como por ejemplo por qué el ala delta era amarilla. ¡Los remakes contestan estas preguntas!". Para lanzar sus versiones en Switch contó con el apoyo de SamFabric. "En 2018 tuve la suerte de que me invitaran a Pixel Heaven en Polonia. Allí conocí a Emil Leszczynski de SimFabric, que editaba juegos para Switch, Steam, Xbox, y PS4. Como estaba haciendo mis juegos usando *Unity* pensaba que sería muy sencillo para ellos editarlos, pero desafortunadamente llevó más tiempo del planeado porque gente como Nintendo tienen normas estrictas y procesos de pruebas muy lentos. También tradujimos los juegos a multitud de idiomas, lo que llevó mucho tiempo".



» [ZX Spectrum] Si en *Saboteur* huíamos en helicóptero, en *Saboteur 2* usaremos una flamante moto para perdernos en la oscuridad nocturna.



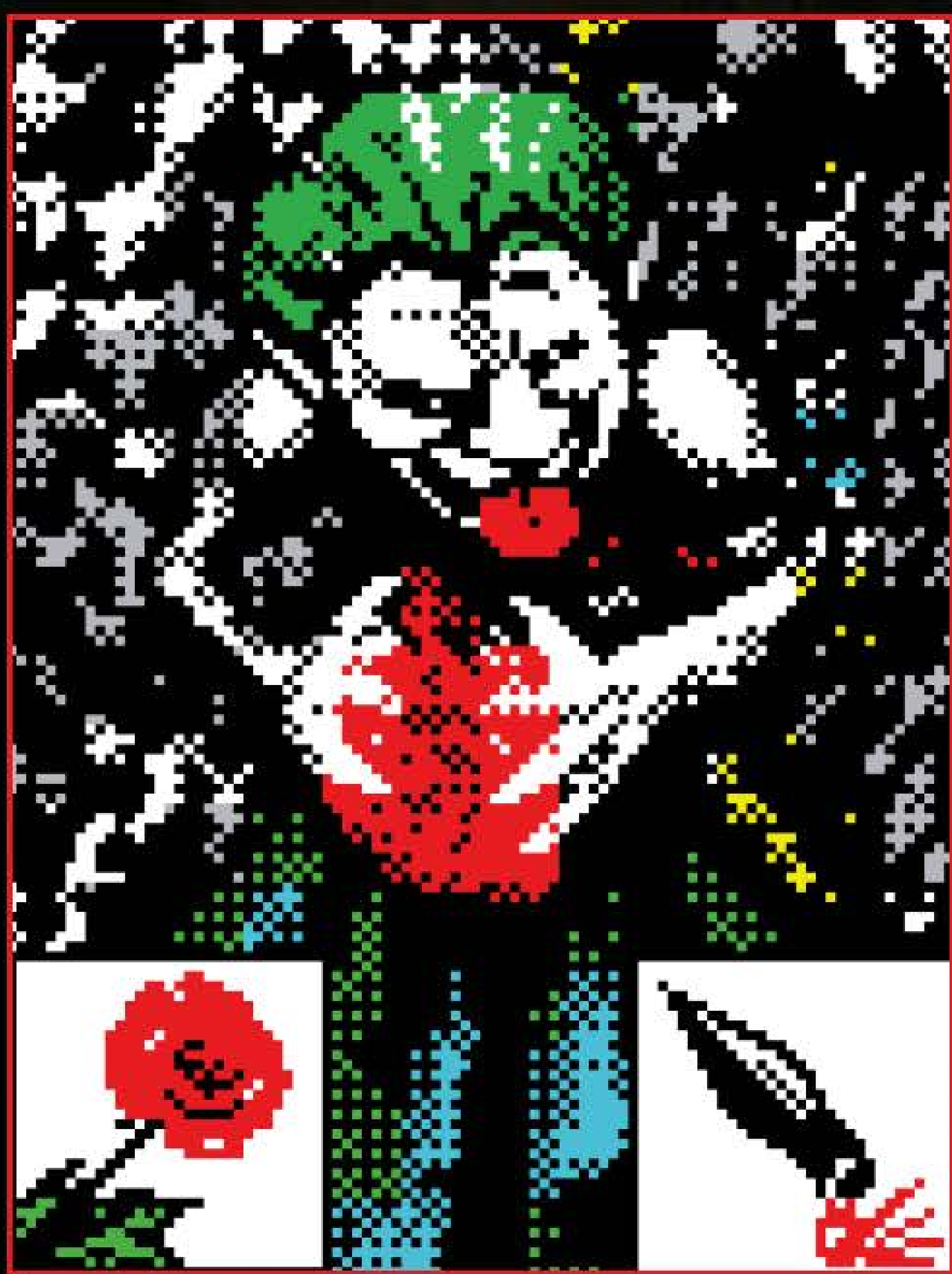


»[ZX Spectrum] Mapas como el publicado por la revista *Micromanía* eran indispensables para llegar al helicóptero salvador en la azotea.

Ninja Darkness

Pero lo más sorprendente de todo es la aparición de un juego totalmente nuevo, *Saboteur SiO*, que ha desembarcado en todas las plataformas mencionadas. Un nuevo capítulo de acción ninja que se abre en una fecha singular, 9 de junio de 1987, tras sufrir el protagonista un accidente radiactivo, y que recorre escenarios tan variados como modernos rascacielos plagados de mafiosos, templos en México, o el mismísimo Louvre. "La historia de *SiO* discurre en paralelo a los acontecimientos de *Saboteur 2*, por lo que se sitúa en 1987. Parte de los eventos de *Saboteur 6* involucrará a los protagonistas en enviar un arma atrás en el tiempo, para ayudar al ninja de *SiO* en un templo maya (…). Aparte de esto: el 9 de junio es mi cumpleaños».

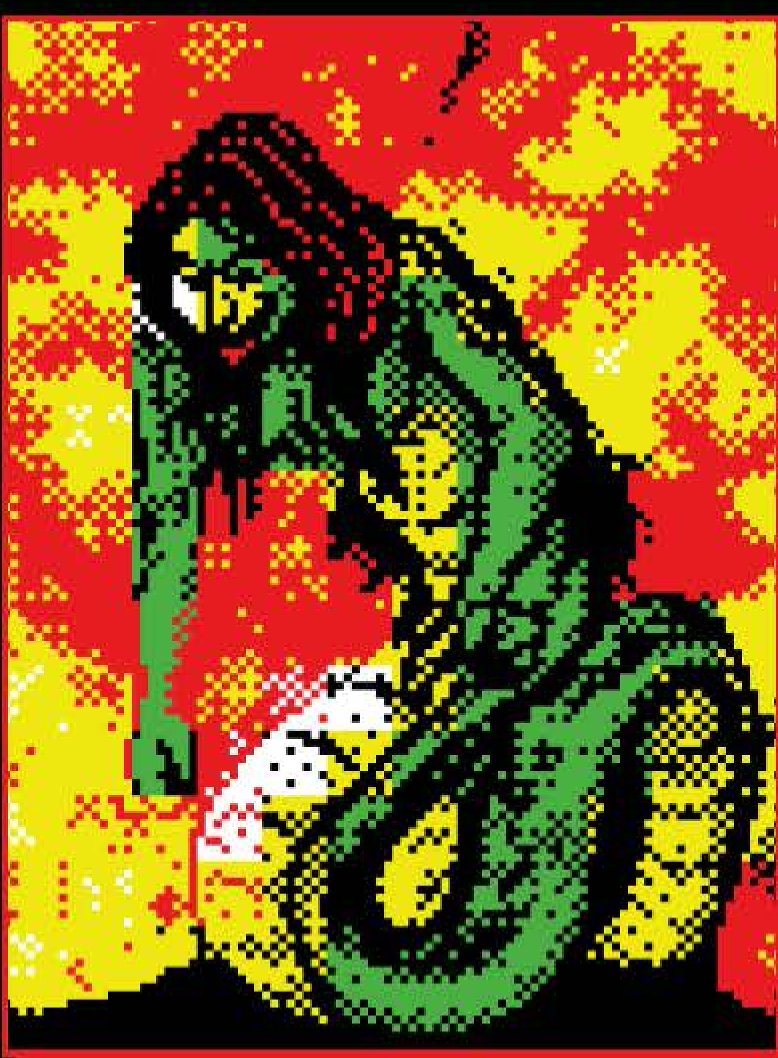
Lo primero que llama la atención del juego es su marcada estética retro, con la posibilidad de disfrutar del estilo gráfico del ZX Spectrum, del Amstrad CPC… ¡incluso de la Game Boy con un logradísimo filtro! "Disfruté realmente trabajando en la Game Boy Color. Disponiendo de scroll, paletas e interrupciones por hardware, podía usar un montón de trucos gráficos. Y conocí a Gerry Anderson trabajando en *Thunderbirds*, que fue un bonus añadido. Estuve tentado de añadir un modo Game Boy Color, pero descubrí entonces una bonita técnica para generar gráficos de Game Boy mono desde mis gráficos de Spectrum. Así que sí, es mi modo favorito 'técnicamente' hablando, pero visualmente todavía soy en mi corazón un 'hombre Speccy'". El enfoque retro no solo se limita a la estética: el control y el scroll rememoran los clásicos *Saboteur* (para lo bueno y lo malo) y su primera fase, en las cuevas de una mina, invitan a enfocarlo desde el inicio como en los años 80: armándonos con un lápiz y un papel para fabricarnos un mapa.



» [ZX Spectrum] *Ninja Carnage* es una aventura point-and-click en la que Clive colabora.



» [ZX Spectrum] Clive nunca ha ocultado que el Spectrum y sus gráficos ocupan un lugar preferente en su corazón



En un claro guiño a *Metroid*, nuestro ninja se verá inmerso en un laberinto subterráneo para buscar muestras de un extraño mineral radiactivo, forzándonos a explorar los niveles más profundos. Una situación no muy distinta a la que veremos unos niveles más adelante: un laberinto maya plagado de trampas y enemigos, con estatuas que activar en busca de la sustancia radiactiva que mantendrá nuestra coherencia molecular a salvo. "Me encanta dibujar gráficos de Spectrum, así que suelo comenzar desde ese punto. Pero la principal razón de plantear este juego con estética retro es poder hacerlo todo por mí mismo. Dicho esto, conté con una ayuda inestimable para los gráficos retro más 'modernos' por parte de Ricardo Oyón Rodríguez, un artista bitmap de gran talento. Y nunca he sido muy bueno escribiendo música, así que he necesitado ayuda con ese campo también. Afortunadamente he conseguido música de estilo retro proveniente de asombrosos músicos, como Sean Fountain, Geovarius, Zoltar Dreamusic y Jeroen Tel. ¡Si vas a pasar muchos meses escuchando lo mismo, necesitas elegir algo que te guste mucho!".

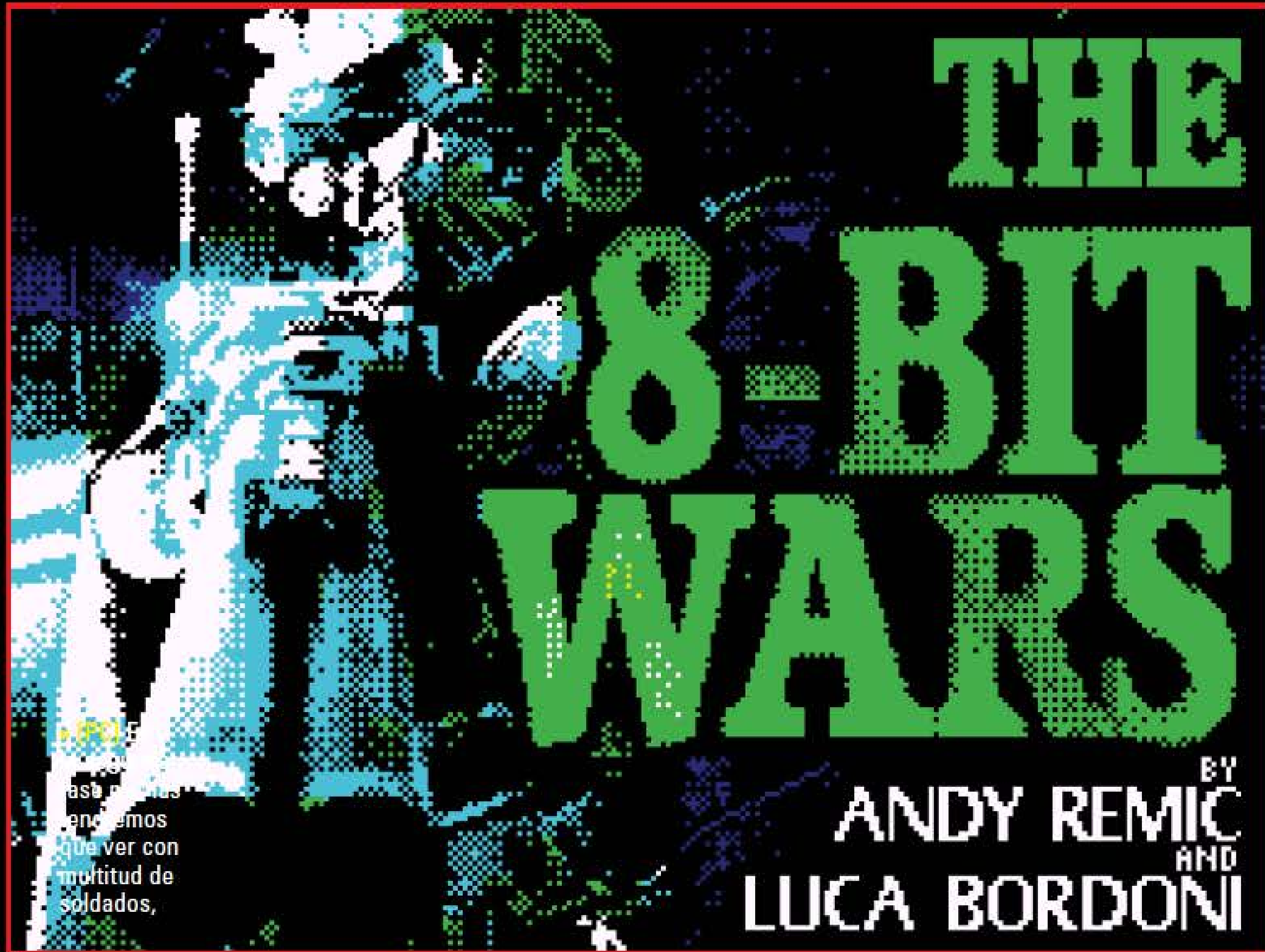
De toda la historia detrás de *SiO*, curiosamente, no se nos da cuenta en las instrucciones, que se limitan a una sorprendente afirmación: "Este no es el juego que estabas esperando". Una declaración de intenciones que tiene que ver con el hecho de que el universo *Saboteur* es mucho más amplio, y que la verdadera tercera parte aún espera su momento. "El diseño original de *Saboteur 3* evolucionó hacia un juego complejo en 3D. No puedo hacerlo solo, así que el plan es trabajar con SimFabric, que lo desarrollará basándose en mi diseño. Me parecía más lógico bautizarlo como *Saboteur 4*, para darles más tiempo a finalizarlo. Así que tengo que crear una tercera parte, por un lado para mantenerme ocupado y por otro para introducir algunos de los personajes que conoceremos en *Saboteur 5*. *SiO* es un juego completamente nuevo, pero con lazos y conexiones con el universo *Saboteur*. Y ojalá pueda aun día crear un juego a modo de spin-off, *Alby*, para ejecutarse en un Spectrum real. ¡Si el tiempo lo permite!".

En *Saboteur 4* conoceremos la diabólica mente criminal tras los eventos de *Saboteur 1* y *2*, y sus planes inmediatos de dominación. Será esencial hackear terminales para acceder a la información de Viridis Corporate y desbloquear nuevas partes del juego, que enlazarán con los storyboards que Clive tiene ya preparados para *Saboteur 5*, *6* y *7*. En estas futuras entregas nos aguardan nuevas mecánicas y villanos al más puro estilo 007. En las instrucciones de *SiO* se menciona de forma directa un juego inmediato, *Saboteur Zero*. "Me han preguntado sobre los orígenes del grupo de ninjas de la saga", apunta misterioso", así que estoy trabajando en una precuela llamada, de forma nada sorprendente, *Saboteur Zero*. El protagonista es el ninja del primer juego, pero en una nueva y fastuosa

EN SABOTEUR 4 CONOCEREMOS A LA DIABÓLICA MENTE CRIMINAL TRAS LOS EVENTOS DE SABOTEUR 1 Y 2



» [PC] ¿Será el próximo paso de *Saboteur* un motor 3D? Todo apunta a ello, aunque tardaremos en verlo.



» Clive está colaborando con el documental *The 8-Bits Wars*, creando imágenes con sabor ZX.

misión. Tendrá flashbacks a primeras misiones de entrenamiento, donde aprenderás más cosas sobre el equipo completo. Es un juego de scroll lateral con gráficos retro, similar a las primeras versiones que hice de *Saboteur 3* en los 90. Y su subtítulo es Ninja *Darkness*, así que hemos completado el círculo. ¡Debería mantenerme ocupado hasta que el gran *Saboteur* en 3D esté listo!". Y no son las únicas actividades recientes del programador. "He estado ayudando a alguien con un proyecto de ZX Spectrum llamado *Ninja Carnage*, una mini aventura estilo point-and-click. Le ofrecí ayuda con la traducción al inglés de la versión de CPC, y solo por diversión hice una versión para Spectrum de la pantalla del título. Acabé haciendo los gráficos de todo el juego ¡y programando las rutinas principales en ensamblador! También he estado haciendo gráficos estilo Spectrum para el nuevo documental de Andy Remic, *The 8-Bit Wars*. Y todavía estoy intentando sacar tiempo para trabajar en *Saboteur Zero*..."

Esperemos que en los próximos tiempos veamos cristalizar esta febril actividad creativa en torno a *Saboteur*. Por lo pronto, iremos calentando motores revisitando sus clásicos gracias a la Nintendo Switch, y escudriñando los secretos de *Saboteur SiO*. ¡No se le puede negar su sabor ochentero!



» [PC] El regreso de *Saboteur* es *SiO*, una aventura multinivel con filtros gráficos retro espectaculares.



» [PC] En *SiO* hay acción pero también mucho mapeado que investigar. Tocará utilizar lápiz y papel, como en los viejos tiempos.

EXPERTOS EN INFILTRACIÓN

Muchos han sido los personajes que han tomado el relevo del inolvidable ninja de *Saboteur*. ¿Cuál es tu experto en infiltración favorito?



SOLID SNAKE

Creado por Hideo Kojima en 1987, Solid Snake se entrenó en MSX como agente de Foxhound, desplazado hasta Sudáfrica para investigar un arma llamada Metal Gear. Ojo, porque el jefe de Snake, Big Boss, no es trigo limpio... MSX2 alumbró su secuela en 1990.



SAM FISHER

Protagonista de la saga *Tom Clancy's Splinter Cell*, es un ex agente de la NSA experto en lucha antiterrorista y con una habilidad sin igual para introducirse en instalaciones enemigas sin ser detectado. Debutó de la mano de Ubi Soft en el año 2002 para todas las plataformas de la época (Windows, PS2, Xbox o Gamecube).



AGENTE 47

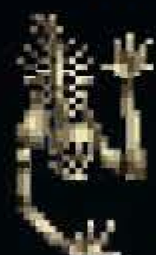
Creado en el 2000 por el grupo danés IO Interactive, el Agente 47 es un asesino despiadado capaz de introducirse en los lugares más variopintos gracias a su habilidad con el disfraz. No solo eso: sus juegos nos invitan a asesinar de las formas más variopintas y creativas posibles. ¡Todo carisma!

LA GUÍA DEFINITIVA

Super Castlevania IV

Las remasterizaciones están de moda hoy en día, pero allá por 1991 Konami ya lanzó una secuela que glorificaba el legado primigenio de su saga vampírica. Acompáñanos en la mayor aventura de Simon Belmont.

Texto de Darran Jones



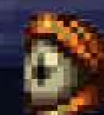
ESQUELETO COLGANTE



HARPÍA



DULLAHAN

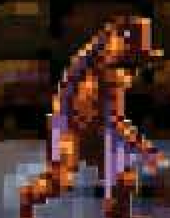


OJO DE FUEGO

Konami siempre ha generado para su franquicia *Castlevania* una ambientación enérgica, opresiva y desgarradora, pero pocos juegos de la serie se aproximan a la oscura majestuosidad de *Super Castlevania IV*, curiosamente, el octavo capítulo de la saga por fecha de lanzamiento. Lanzado a tiempo para celebrar Halloween en Japón en 1991, y supervisado por Masahiro Ueno (en los créditos aparece como Jun Furano), la octava entrega de *Castlevania* es una de las obras cumbre de la serie, y eso que muchos seguidores del mito vampírico sintieron una especie de involución tras experimentar *Dracula's Curse* en NES.

Quizá sea una evaluación justa, al menos en retrospectiva, ya que en términos de mecánicas, el juego de Ueno transmitía cierta sensación de carestía a todos los afortunados que habían experimentado la bifurcación de niveles, los múltiples finales o los personajes adicionales que debutaron en el tercer *Castlevania* de Konami para NES. Esto se debe, en parte, a que Ueno afrontó su creación como si de un remake del original de NES se tratara, un título con el que seguía disfrutando, y también porque Ueno y su pequeño equipo comenzaron a trabajar en *Castlevania IV* mientras *Dracula's Curse* todavía estaba en desarrollo. Como resultado, *Super Castlevania IV* podría ser definido como una suerte de remix del original de NES, que volvía a narrar la historia del enfrentamiento entre Simon Belmont y Drácula, pero añadiendo impactantes escenarios, espectaculares final bosses y un apartado audio soberbio. Imaginemos a Ueno como a un narrador de cuentos, moviéndose grácilmente frente a un grupo de oyentes fascinados sentados alrededor de una hoguera, adornando una historia, ya conocida, con espléndidas florituras que nadie entre la boquiabierta multitud había escuchado jamás.

Esta reinvención de los títulos anteriores de *Castlevania*, Ueno los jugó todos mientras desarrollaba su aventura de 16 bits, significaba que la serie retornaba a sus orígenes arcade y eliminaba de raíz los elementos RPG que Konami introdujo por primera vez en *Castlevania II*. Esto también supuso una estructura más lineal



MERMAN



PERRO ZOMBI



ESQUELETO SOLDADO



CABEZA MEDUSA

CAZADOR CANDLE



» [SNES] La oscura y cargada atmósfera audiovisual es insuperable.



» [SNES] Nada más comenzar, esta montaña de aspecto siniestro ya sugiere que tu viaje no va a ser fácil.

para cada nivel, que nuevamente coincidía con el desarrollo del primer *Castlevania* de NES. Sin embargo, conviene recordar que Super Nintendo era una consola mucho más poderosa que la ya veterana NES, y que todas las bondades audiovisuales que habitaban en el interior de la bestia de 16 bits significaban que Ueno y su equipo podrían ofrecer y plantear una aventura lo suficientemente diferente y atractiva al resto de capítulos, sin importar que algunos de los escenarios resultaran familiares al jugador.

De hecho, uno de los aspectos más satisfactorios de *Super Castlevania IV* es lo épica que aún se siente la aventura de Simon. Si bien conserva la estructura de niveles 2D de los *Castlevania* anteriores, ofrece una variedad gráfica asombrosa en todos los entornos del juego, una exuberante diversidad que se ve reforzada por la increíble partitura musical del cartucho. Antes de llegar al puente levadizo que conduce al castillo de Drácula, habrás atravesado un establo encantado, te habrás abierto camino con cautela a través de un cementerio cubierto de maleza, habrás trepado por piedras resbaladizas en una cascada abandonada y, en uno de los escenarios más impresionantes y recordados del juego, te habrás enfrentado a fieros esqueletos en el interior de un hipnótico túnel subterráneo giratorio. Como *Super Metroid*, que aparecería años después, los niveles de *Super Castlevania IV*, de alguna manera, se sienten vivos y reales, gracias a bellos detalles ambientales como hojas mecidas por el viento, gotas de agua que caen de las estalactitas o esas amenazantes nubes que cruzan el cielo oscurecido mientras acometes tu importante misión. Si hay algo que objetar del hit de Konami, es que algunas elecciones de color son excesivamente chillonas, sobre todo al inicio, pero todo cambia cuanto más profundo desciendes al santuario de Drácula. Si estos detalles cromáticos del macabro clásico resultaban en ocasiones inapropiados, no ▶



» [SNES] Incluso los mid bosses como Puweyxil pueden resultar desafiantes.



» [SNES] El mapa ofrece pistas de los entornos que nos esperan.



» [SNES] Además de una nueva y brillante partitura, *Super Castlevania IV* incluye remezclas de melodías clásicas.

RANA

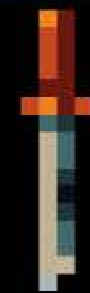
VAMPIRO

ALMAS DANZANTES

PILAR DE HUESOS

Elige tu Arma

ESTOS ÍTEMS TE DARÁN VENTAJA SOBRE LOS LACAYOS DE DRÁCULA



Daga

■ La daga es una de las primeras armas que encontrarás y es de las buenas. Rápida, precisa y solamente usa un corazón.

Hacha

■ Esta voluminosa arma es lenta y su trayectoria muy particular, pero causa una cantidad decente de daño a los enemigos y consume un corazón.



Morning Star

■ Cógelos siempre que los veas, ya que optimizan tu Vampire Killer, haciéndolo más largo y poderoso hasta un máximo de dos mejoras.

Agua Bendita

■ Por el precio de un corazón, puedes hacer que llueva dolor sobre tus impíos enemigos. No olvides su baja trayectoria...





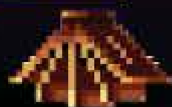
Cruz

■ Un arma bastante útil porque, además de dañar a todo lo que golpea, regresa como un bumerán, lo que puede infligir aún más dolor entre las bestias.

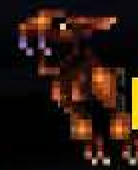
Reloj

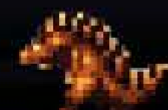
■ Consume cinco corazones, pero vale la pena, ya que este dispositivo mágico congela el tiempo y a la mayoría de los enemigos. Dura poco.











Los Jefazos

DEMONIOS CLAVE QUE ACECHARÁN A SIMON BELMONT...

Rowdain

■ El primer final boss de *Super Castlevania IV* es un vetusto caballero, o lo que queda de él, a lomos de un corcel de puro hueso.

CÓMO VENCERLO:
Dispara a la cabeza del caballo mientras evitas sus bolas de fuego. Tras derrotar a la montura, esquiva los saltos de Rowdain y atácale cada vez que balancee su lanza.



Koranot

■ Este gargantuesco enemigo de piedra te espera al final del nivel Outer Keep y te hipnotizará haciendo buen uso del Modo 7.

CÓMO VENCERLO:
Evita las piedras que lanza y también las que caen del techo cuando salta. Koranot se vuelve más pequeño (y ágil) a medida que va recibiendo impactos.

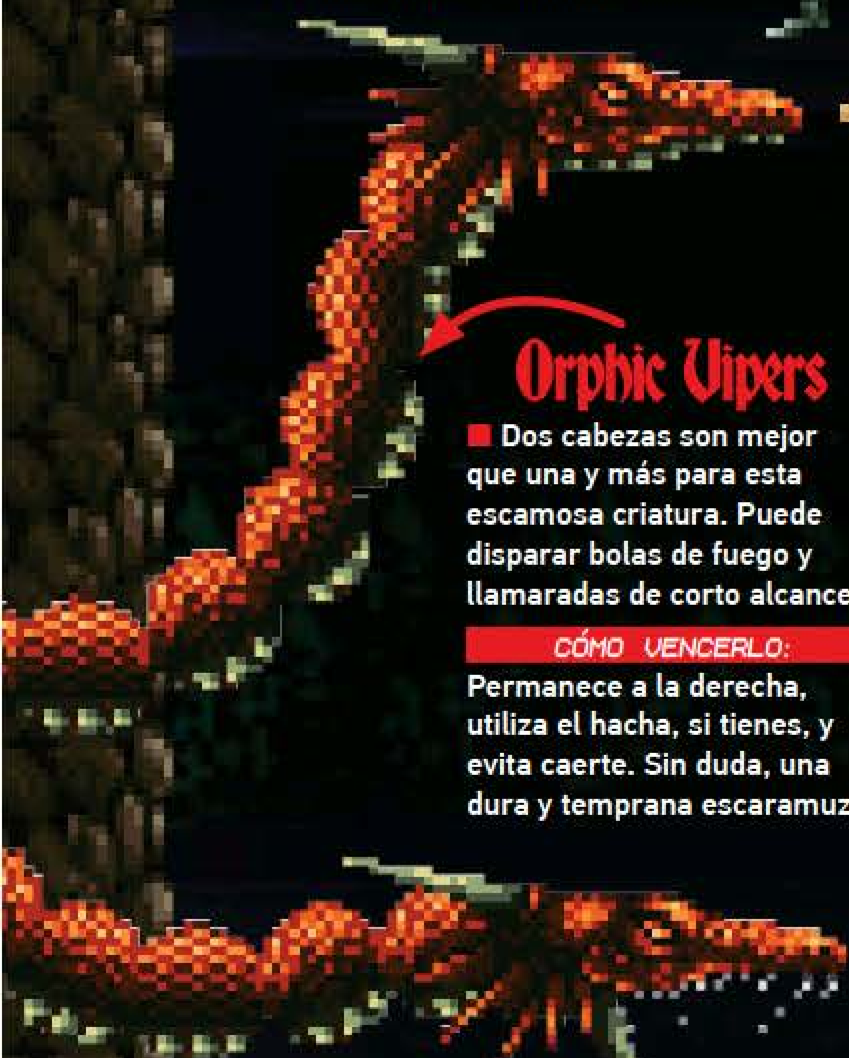


Almas danzantes

■ Fred Askare y Paula Abghoul te esperan al final de la sexta fase y ejecutarán algunos pasos de baile mortales para acabar contigo.

CÓMO VENCERLOS:
Mantén las distancias, evita las tres estocadas que te lanzan y presta atención también a su embestida mortal. Difícil pero posible.





Orphic Vipers

■ Dos cabezas son mejor que una y más para esta escamosa criatura. Puede disparar bolas de fuego y llamaradas de corto alcance.

CÓMO VENCERLO:
Permanece a la derecha, utiliza el hacha, si tienes, y evita caerte. Sin duda, una dura y temprana escaramuza.



Zapf Bat

■ Este hermoso y brillante jefazo está formado por joyas, oro y alhajas varias. Custodia el tesoro del final de la novena etapa.

CÓMO VENCERLO:
Cuidado con sus ataques en picado y evita el oro que cae cuando es golpeado. Eventualmente se transformará en tres murciélagos menores. No cambies de táctica.

Akmodan II

■ Este enemigo embalsamado espera al final de la torre del reloj y está deseando envolverte con sus polvorientas vendas.

CÓMO VENCERLO:
Tienes espacio limitado, así que mantén la distancia (los vendajes indican dónde se teletransporta). Golpéale donde puedas.





Slogra

■ Este boss de aspecto alienígena es bastante difícil de superar. Es el primero de los tres jefes que protegen a Drácula.

CÓMO VENCERLO:
Evita ser aplastado por sus saltos y agáchate para esquivar sus proyectiles. Luego te atacará a picotazos.

Sir Grakul

■ Este caballero protege el final de la séptima fase y es un auténtico maestro del armamento medieval. Utilizará su pesado arsenal contra ti.

CÓMO VENCERLO:
Evita el hacha que lanza y esquiva las llamas que danzan por el suelo. En determinado momento sacará su espada e intentará rematarte.



El Monstruo

■ Además de recrear a la perfección a la criatura del Dr. Frankenstein, este mocetón te obsequiará con una generosa colección de bonitos frascos con esencias mortales.

CÓMO VENCERLO:
Es duro de pelar. Aprende el contenido de los tres recipientes de colores, evita sus puños letales y busca la oportunidad para golpear.





Gaibon

■ Al igual que Slogra, este reptil volador debutó en *Super Castlevania IV* y aparecería en juegos posteriores, a menudo emparejado con Slogra.

CÓMO VENCERLO:
Evita las bolas de fuego y los proyectiles que caen cuando aterriza. Sus ataques se amplifican cuando se torna rojo.





» [SNES] *Super Castlevania IV* no estrenó muchas mecánicas, pero balancearnos con el látigo es una de nuestras favoritas.


MR HED

ESQUELETO CON LÁTIGO


» [SNES] Los primeros niveles pecan de cierta sencillez, pero pronto comienza el espectáculo.

La Parca

■ **El penúltimo jefe antes de Drácula supone un gran desafío que requiere de suerte y mucha habilidad para dominar el duelo.**

CÓMO VENCERLO:
Evita las mini guadañas que lanza este segador profesional, salta sobre la gran guadaña que arroja y reza para que muera antes que tú.

CUERVO



Dracula

■ **Tras atravesar 12 fases de pura magia en 16 bits, accederás al final boss. Agarra con fuerza el Vampire Killer, va a ser una dura pelea.**

CÓMO VENCERLO:
Apunta a la cabeza, evita los numerosos proyectiles que te lanza y acércate lo más que puedas cuando se teletransporta. ¡A por él!

▶ podemos decir lo mismo de la sobresaliente banda sonora. Una maravillosa y ecléctica colección de melodías que pone de manifiesto el tremendo potencial del chip de sonido S-SMP. La música sampleada en videojuegos no era algo novedoso cuando *Super Castlevania IV* apareció, pero la gran ambición de los compositores Masanori Adachi y Taro Kudo al recrear una orquesta completa en SNES, con órganos, instrumentos de viento, metales, pianos, cuerdas, bajo e innumerables instrumentos más, es absolutamente digna de elogio. Desde la compleja *Secret Room* hasta la inquietante *Dripstone Cave* o la desafiante *Dracula's Theme*, toda la banda sonora rezuma atmósfera *Castlevania*, pasando sin esfuerzo de lo juguetón y melódico a lo oscuro y melancólico durante el épico viaje de Simon. La partitura cuenta una historia tan expresiva o más que las imágenes, y sabe complementar la acción de forma impecable. ¿Te imaginas cruzar esos gigantescos candelabros en Modo 7 sin el atronador piano retumbando de fondo? El legado de Adachi y Kudo no es solo una de las mejores bandas sonoras del catálogo de SNES, sino quizás una de las mejores de todos los tiempos.

A pesar de todo este esplendor audiovisual es una pena que las mecánicas de *Super Castlevania IV* no ofrezcan el mismo salto evolutivo que anteriores episodios. Esto no quiere decir que el equipo de Ueno no agregara cosas nuevas: Simon ahora puede mover su látigo en ocho direcciones, agitarlo a su alrededor para detener proyectiles e incluso usarlo para balancearse en ciertos escenarios, pero en general es como un pequeño paso atrás después de lo experimentado en *Dracula's Curse*. En cualquier caso, el enfoque no lineal volvería a deleitarnos en



» [SNES] Prohibido publicar un artículo de *Super Castlevania IV* sin mostrar los gigantescos candelabros en Modo 7.

Rondo Of Blood y *Symphony Of The Night*, pero ya hablaremos sobre ellos...

Aunque las mecánicas de *Super Castlevania IV* no hayan variado respecto a sus predecesores, resultan absolutamente sólidas. El control preciso de Simon, así como su poderoso látigo que golpea en ocho direcciones te asegurarán instantes de gloria frente a los numerosos bosses del juego. De hecho, el catálogo de enemigos de *Super Castlevania IV* fue el mejor y más completo creado hasta ese momento, y pese a que algunos eran fáciles de abatir por sus predecibles patrones, poco a poco su hostilidad iría en aumento al atravesar los muros del castillo.

Actualmente, la experiencia de batirse en duelo contra esos jefazos legendarios continúa resultando igual de satisfactoria, e igualmente satisfactoria es la facilidad con la que se puede acceder al clásico de Konami. Si bien su exclusividad en Super Nintendo y su evidente atractivo general no van a evitar que inviertas 100 o 120 euros, si estás buscando una versión completa, su inclusión en SNES Mini, además del excelente *Castlevania Anniversary Collection* de M2 para consolas actuales, significa que la macabra obra maestra de Konami es alcanzable para todos los usuarios, no solo para aquellos que disfrutaron con la versión cartucho en la 16 bits de Nintendo. ★



» [SNES] *Super Castlevania IV* presenta multitud de bondades gráficas, el paso de Simon por el túnel subterráneo es memorable.


ZOMBI

CÓMO SE HIZO

GUITAR HERO



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** REDOCTANE
» **DESARROLLADOR:** HARMONIX
» **LANZAMIENTO:** 2005
» **PLATAFORMA:** PLAYSTATION 2
» **GENRE:** ACCIÓN RÍTMICA

SI TE GUSTA EL ROCK, ES PROBABLE QUE EN SU DÍA JUGASES A ALGÚN GUITAR HERO. LA PRIMERA ENTREGA DE LA FRANQUICIA CELEBRA ESTE AÑO SU 15º ANIVERSARIO, PERO ¿CÓMO CONVIRTIÓ HARMONIX ALGUNOS DE LOS MAYORES HIMNOS DEL ROCK EN UNA EXPERIENCIA DE JUEGO ACCESIBLE PARA TODOS?

TEXTO DE ED NIGHTINGALE

Imagina por un segundo que formas parte de una de las bandas de rock más grandes del planeta y recibes una llamada de un desarrollador poco conocido, pidiéndote que licencies tu canción más icónica para un videojuego diseñado para controlarse con una guitarra de juguete. ¿Aceptarías el riesgo? Esta fue la pregunta que planteó Harmonix en su odisea por fabricar el juego de rock definitivo: *Guitar Hero*. Lanzado en noviembre de 2005 para PS2 de la mano de Harmonix y RedOctane, aquel título dio lugar a una serie que acabaría contando con más de 20 títulos y expansiones para diversos sistemas en solo cinco años.

El concepto del juego era simple, pero difícil de describir, por lo que persuadir a las bandas para que licenciaran su música fue una tarea difícil. "Queríamos que fuera un tour por todos los géneros del rock", dice Greg LoPiccolo, director del proyecto. Los 30 cortes del juego nacieron de una lista inicial de 300, pero aún así se las ingeniaron para incluir algunos de los himnos del rock más reconocibles de la historia.

Hubo al menos un precedente para este tipo de juego, *Guitar Freaks*, la recreativa de Konami que proporcionaba a los jugadores una guitarra de plástico para tocar temas rock y J-pop. RedOctane contactó con Harmonix, que ya había concebido con éxito algunos títulos musicales, para crear un equivalente occidental. Harmonix aceptó la propuesta, pero solo si podían centrarse únicamente en la música rock.

"Un puñado de nosotros éramos músicos de rock y nos gustaba mucho esta música y su cultura", dice Greg. "Así que pensamos que podíamos hacerle justicia. Al fin y al cabo ¡se trataba de rock-and-roll!"

Lo más notable acerca del desarrollo de *Guitar Hero* es que se llevó a cabo en menos de un año. Con tan poco tiempo, y un presupuesto tan modesto, Greg y su equipo hicieron frente a importantes limitaciones. Pero al tener un concepto tan centrado, lograron ceñirse casi exactamente a las especificaciones originales. "Sabíamos lo que queríamos hacer, RedOctane era un socio impresionante, teníamos a todas las personas adecuadas en los puestos adecuados", recuerda Greg. "Todo fue muy fluido".

Tenían una buena base sobre la que empezar, como eran *Frequency* y *Amplitude*, los anteriores lanzamientos del estudio. Ambos implicaban seguir el ritmo a través de una pista, estableciendo los cimientos de lo que sería *Guitar Hero*. Estudiaron a fondo los elemento clave, como la rapidez con la que deberían moverse las "gemas", el tamaño que deberían tener y el aspecto de la interfaz de usuario.

Sin embargo, la lista de canciones implicaba mucho más que contactar con grandes músicos. "Queríamos canciones grandiosas, icónicas, que implicaran guitarras, con variedad de estilos y sensaciones, pero debían encajar bien con la estética rockera de *Guitar Hero*", dice Eric Brosius, director de audio del juego. "Lo que no



» El periférico original de *Guitar Hero* imitaba las formas de una Gibson SG.



MÁS DEL ESTUDIO

DANCE CENTRAL
SISTEMA: XBOX 360
AÑO: 2010

ROCK BAND (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 2007

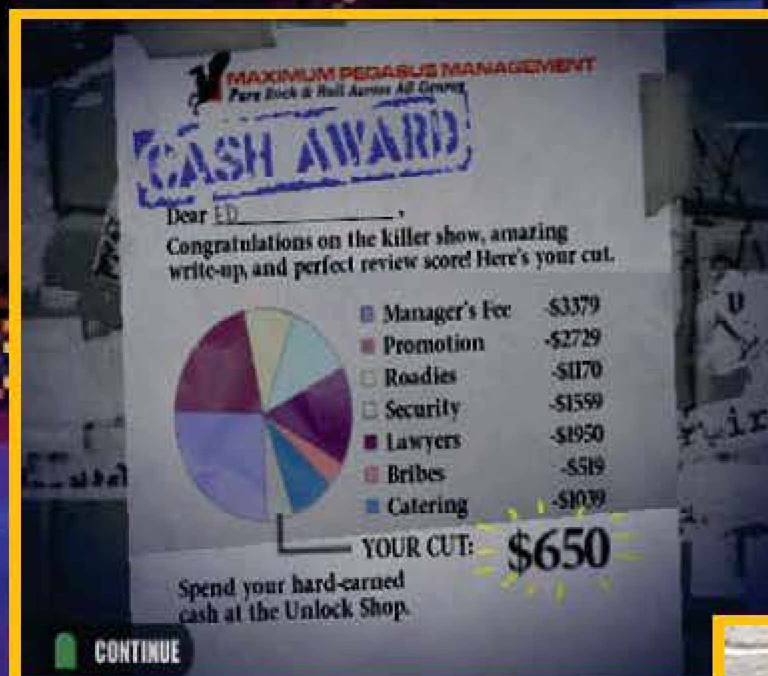
FREQUENCY
SISTEMA: PLAYSTATION 2
AÑO: 2001



» [PS2] Levantar el mástil de la guitarra daba todo un subidón. Literal.



» [PS2] La tienda está llena de guitarras para desbloquear, basadas en modelos clásicos de Fender, Gibson y otros.



» [PS2] El dinero ganado tras tocar podía invertirse en guitarras, skins y temas extra.



» [PS2] Los seis héroes principales del juego respondían a clichés del rock: desde metaleros hasta punkarras.



GREG LOPICCOLO

■ Greg fue el director de proyecto de *GH* y era bajista del grupo Tribe.

sabíamos era qué hacía que una gran canción fuera una gran canción para *Guitar Hero* y cuál era el rango de dificultad al que podrían hacer frente los jugadores".

El proceso comenzó con un puñado de canciones de prueba, con Eric y el equipo grabando sus propias versiones con las que jugar. Aquello fue un primer paso vital. "Fueron muy divertidas de hacer, pero lo más importante es que nos resultaron muy útiles para aprender qué partes de la guitarra funcionaban bien, qué era demasiado fácil o difícil", dice Eric. "También ayudaron a dar al equipo una idea más tangible de lo que lo se podía llegar a sentir a la hora de jugar".

Aquello le dio a Eric confianza en el proyecto. "Recuerdo jugar y tener esa sensación de emoción, de estar 'en la zona' al tocar una canción, olvidar que estaba jugando con un videojuego", nos dice. "Y pensé: 'Vaya, si otras personas pueden sentir lo mismo, esto va a ser algo grande"

A partir de ese momento la lista inicial de canciones fue priorizada utilizando varias métricas como el género y el estilo, la dificultad y lo icónica que podía ser la canción. Esto constituyó la base con la que empezaría a trabajar el agente encargado de adquirir las licencias de los distintos temas.

Encontraron otro problema extra: para que el juego funcionara, el equipo de audio necesitaba que las pistas de la guitarra estuvieran separadas del resto de instrumentos, para que su sonido pudiera entrar y salir mientras el jugador tocaba. Los sellos discográficos no ofrecen su música de esa forma, así que Harmonix pidió ayuda a la productora WaveGroup para volver a grabar las canciones desde cero, en el formato necesario. "WaveGroup hizo un trabajo fantástico, con la producción, el tono de la guitarra e incluso con las voces de los cantantes", dice Eric. "Era una enorme tarea y la hicieron muy bien".

Un efecto colateral del éxito del juego fue el descubrimiento de la música, algo que el equipo esperaba de alguna manera. "Hicimos todo lo posible para crear algo que realmente introdujera a la gente en un espectro de cosas", dice Greg. "Funcionó mucho mejor de lo que pensábamos. Algunas de aquellas bandas vivieron un cierto renacimiento, debido a su incorporación en un *Guitar Hero*, o en un *Rock Band*".

El departamento de audio incluyó canciones adicionales, de bandas locales más pequeñas, lo que les ofreció un enorme escaparate. ▶

ROCK DE ESTADIO

ALGUNOS DE NUESTROS TEMAS FAVORITOS DE GH

I LOVE ROCK & ROLL

JOAN JETT & THE BLACKHEARTS



■ Ubicada en lo más alto del tracklist, *I Love Rock & Roll* es probablemente la primera canción que tocarás. Arranca con un riff contundente y reconocible, suficientemente simple para acomodarte, seguido por los largos acordes, perfectos para la whammy bar.

IRON MAN

BLACK SABBATH



■ Aumentando un poco la dificultad, *Iron Man* es una buena introducción para los hammer-ons y pull-offs gracias a su riff principal, antes de entrar en un solo de guitarra con el que empezarás sentirte con un dios del metal.

GODZILLA

BLUE ÖYSTER CULT



■ Con unos acordes de apertura que pisan más fuerte que el propio saurio japonés, seguidos con algunos destellos de blues que pondrán tus dedos a trabajar, este clásico de Blue Öyster Cult ofrece una mezcla tanto de ritmo como de melodía.

EVEN RATS

THE SLIP



■ Escondida entre las bonus tracks, este joya soft-rock de los bostonianos *The Slip* relaja después de tanto punteo frenético. El arranque es bastante suave y el solo final tiene un montón de notas largas con las que usar la whammy bar y disparar el medidor Estrella.

BARK AT THE MOON

OZZY OSBOURNE



■ Aunque no el corte más difícil del juego (ese podría ser *Cowboys From Hell* de Pantera, el *Bark At The Moon* de Ozzy Osbourne es el 'grand finale' de *Guitar Hero*. Desde sus acordes iniciales hasta sus variados riffs y su aullante solo, cuando logres clavar este clasicazo te sentirás un auténtico héroe de la guitarra.

HERO vs FREAKS EL ORIGINAL VS SU "PRIMO" OCCIDENTAL

PERIFÉRICO

■ Con su diseño angular y futurista, la guitarra de *Guitar Freaks* parece más un periférico de juego que un instrumento. Con un mayor número de botones en el mástil (de 3 a 5) y un diseño inspirado en la Gibson SB, el mando de *Guitar Hero* tiene un look bastante más fidedigno.

MECÁNICA

■ Al ser parte de la serie Bemani de Konami, *Guitar Freaks* se juega de manera similar a *Beatmania* y *DDR*. Las notas van ascendiendo desde la parte inferior, para que pulses el botón indicado, en el momento justo. A diferencia de *GH*, la dificultad de los temas de *GF* se dispara enseguida.

REPERTORIO

■ *Guitar Freaks* deleita con un contundente track list que navega entre rock, pop, blues y J-pop. Por su parte, *Guitar Hero* da una lección de historia del rock occidental, a través de una selección de clasicazos de conocidos artistas y bandas, aunque no sean las grabaciones originales.

EXPANSIONES

■ El repertorio de *Guitar Freaks* fue ampliándose con discos de expansión que, al igual que el juego original, jamás fueron editados fuera de Japón. Mientras tanto *GH* se hizo de oro en el mercado occidental, con múltiples secuelas y entregas temáticas sobre grupos concretos.

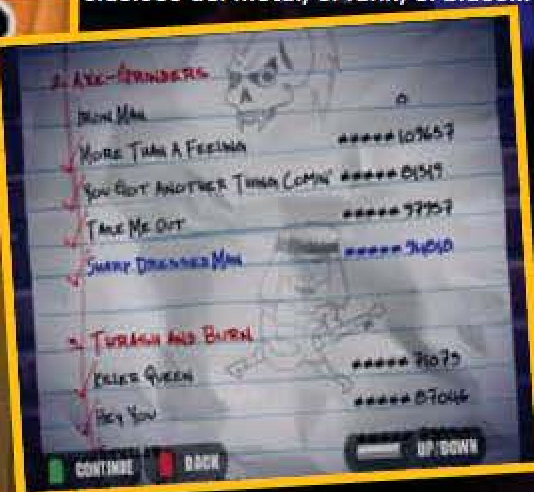




» [PS2] Las pantallas de carga tiraban con bala hacia los típicos clichés de las bandas de rock.



» [PS2] El setlist estaba plagado de clásicos del metal, el funk, el blues…



"NO QUERÍAMOS QUE LA GENTE SE QUEDARA ATASCADA O FRUSTRARA POR LA DIFICULTAD, NI DEJAR DE DAR LA SENSACIÓN DE EVOLUCIONAR" ERIC BROSIUS

» [PS2] Los locales en los que actúas se van volviendo cada vez más extravagantes: desde garitos hasta festivales.



» [PS2] La aparición de medios reales aportaban épica al modo Carrera, a medida que vas triunfando con tu banda.

▶ Las pistas originales fueron más sencillas de adquirir. "Como conocíamos personalmente a estas bandas fue fácil que se subieran a bordo sin atormentar a nuestro agente de licencias, que ya estaba bastante ocupado intentando conseguir los temas principales", dice Eric. "Aquello se convirtió en una especie de tradición en Harmonix, el incluir temas extra como aquellos en muchos de nuestros juegos".

El periférico con forma de guitarra pasó por múltiples iteraciones, respecto al tamaño, su precio y la capacidad para tocarla. Lo más importante de todo era la posición de los botones del mástil: su altura, recorrido, la sensación de 'click'. Importaron algunas guitarras de *Guitar Freak* para probarlas, pero finalmente se decantaron por un diseño más auténtico y el compromiso de incorporar cinco botones para mover la mano por el mástil, como si se tocara una guitarra real. Harmonix también presionó para que la 'whammy bar' modificara el tono, un añadido caro que, sin duda, disparó la diversión.

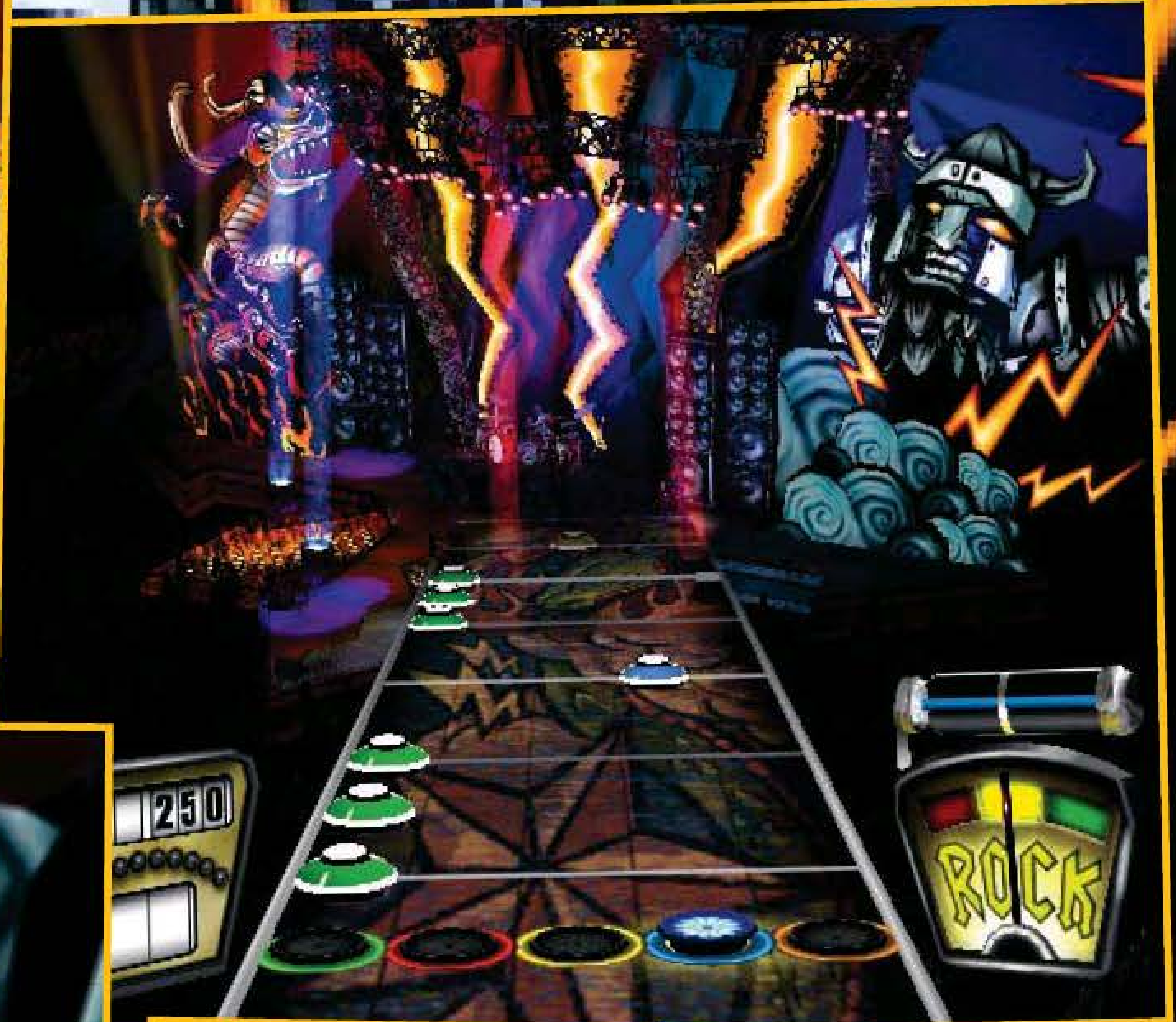
También estudiaron a fondo los patrones para tocar el mástil, para garantizar el equilibrio entre dificultad y autenticidad. "Recuerdo haber aprendido a tocar muchas de esas canciones con mi guitarra real para ayudar a comparar la sensación de tocarla de verdad con el equivalente a hacerlo dentro del juego", recuerda Eric. El hecho de contar con tantos guitarristas en el equipo proporcionó la experiencia necesaria para obtener la sensación adecuada. El resultado fue un feliz equilibrio entre autenticidad y el pulsar los botones con el ritmo adecuado.

Aquellas directrices ayudaron a establecer los dos ejes de dificultad: el orden de presentación de las canciones y los cuatro niveles de dificultad de cada una. "Nos esforzamos para asegurarnos de que la dificultad siempre aumentara de manera uniforme y al ritmo adecuado", dice Eric. "No queríamos que la gente se atascara o se frustrara porque de repente el juego se volviera demasiado difícil, ni queríamos que la gente sintiera que no estaba progresando".

La mejor manera de hacerlo fue trabajar al revés. "Una de las que cosas que descubrimos fue empezar con Expert e intentar que coincidiera con los contornos de la música, con el mayor detalle posible, y luego simplificarlo en cada bajada sucesiva de dificultad", dice Greg.



» [PS2] Superar un temazo complicado siempre te disparaba el ego.





» [PS2] Clavar un largo solo requiere práctica y destreza. Pero cuando lo logras…



» [PS2] Al desencadenar el Star Power duplicabas los puntos y los combos, durante unos segundos.



La estética del juego también abarco varios estilos de rock. Desde los avatares a los menús y las pantallas de carga, se explotaron a conciencia los clichés del rock. Esto fue una propuesta del director artístico, Ryan Lesser, mientras que la estética cartoon fue resultado de las limitaciones de la consola. "Intentar algo fotorrealista en PS2, con todo lo que teníamos ya encima, no entró en nuestros planes", dice Greg.

¿Qué expectativas mantenía el equipo respecto a *GH*? "¡Esperábamos que saliera bien!", dice Greg. "En aquel momento nuestro objetivo era desarrollar juegos que fueran lo suficientemente exitosos como para alumbrar secuelas. Básicamente vivíamos al día, tratando de mantener la compañía a flote. Teníamos la creencia de que los juegos de música podrían triunfar. Si podíamos dar con la fórmula correcta, sería muy entretenido y a la gente le gustaría".

Y vaya si les gustó. El éxito del juego no sólo generó millones de dólares, sino que se convirtió en una bola de nieve que inició la fiebre por los juegos musicales y catapultó a Harmonix. Aunque *Singstar*, publicado por Sony, salió a la venta el año anterior, sería la marca *Guitar Hero* la que inspiraría a múltiples sucesores: *DJ Hero*, *Rock Band*, *Rocksmith* y muchos más. Al menos hasta el género se saturó y cayó en picado.

La debacle fue una sorpresa para Greg, que esperaba que los indies seguirían la senda marcada por Harmonix. "Había un límite respecto al tiempo que la gente estaba dispuesta a gastar, a la hora de pretender tocar la música de otras personas", dice Greg. "Nunca se convirtió en un género viable, y creo que se debió a que había un cuello de botella en el diseño".

"Es el problema con la música: como músico es difícil conseguir ser lo suficientemente bueno como para sentirse una estrella del rock con un instrumento convencional", continúa Greg. "Debes invertir años de esfuerzo, y mucha gente no llega a eso. Era lo bueno de *Guitar Hero*: podías llegar a vivirlo en un fin de semana".

Eric también reconoce los límites del género: *Guitar Hero* y *Guitar Hero* son juegos de habilidad, vibrantes, con una gran atmósfera, pero en el fondo están muy orientados hacia la puntuación". Por eso Harmonix se ha orientado más hacia la expresión creativa, como en su futuro *Fuser*. "Nos gustaría ofrecer a los que no son músicos la emoción de crear música, no solo interpretarla", dice Eric. "Es un desafío, pero estamos emocionados al embarcarnos en él".

Aunque el futuro de los juegos musicales se mueva hacia una dirección más creativa, el legado de GH es mucho más que un puñado de instrumentos de plástico cogiendo polvo en el armario. Lo que emocionó a Greg fue la ilusión de hacer música. "Incluso las personas que no tienen habilidades musicales albergan el deseo de vivir una experiencia musical tan inmersiva y buena que les haga sentirse unidos a la música", dice. "Esa fue la clave de nuestro éxito: transmitía la ilusión de que estabas tocando, llegabas a sentir realmente que estabas creando música".

Con su icónica lista de canciones, su innovador periférico y una estética furiosamente rockera, *Guitar Hero* realmente nos hizo vivir la fantasía de ser estrellas del rock. ★

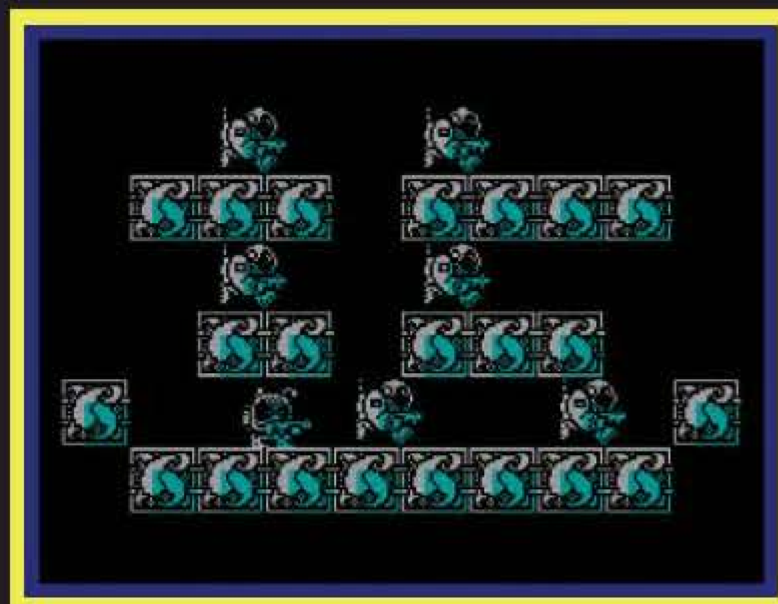
RETROBYTES PRODUCTIONS

DEL SPECTRUM AL AMSTRAD CPC

Considerado uno de los mejores grupos homebrew de la escena actual de ZX Spectrum y Amstrad CPC, Retrobytes Productions ha demostrado en numerosas ocasiones que se manejan a la perfección en ambos sistemas. Con diez juegos publicados, hagamos un repaso a su trayectoria, desde sus inicios en el ordenador de Sinclair hasta sus trabajos para el de Alan Sugar

Por Atila Merino "blackmores"





Desde el año 2012 existe un grupo homebrew llamado Retrobytes Productions, aunque en sus inicios estaba capitaneado únicamente por una sola persona, el programador y grafista Álex Layunta. "Creé Retrobytes Productions en el 2012 para programar en ZX Spectrum, que es lo que me apasiona, pero en 2004 ya había creado un foro llamado *Retrobytes*, a secas, donde mostraba proyectos en marcha para PC", recuerda Álex sobre sus inicios.

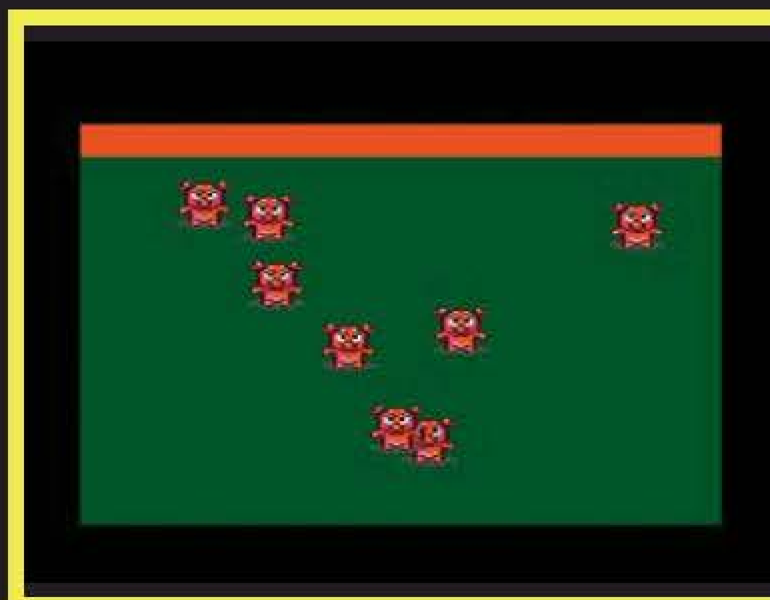
Así, el propio Layunta, más conocido por el pseudónimo 'alxinho', empezó a desarrollar videojuegos para el ordenador de 8 bits de Sinclair con la única ayuda de un compilador de BASIC y su enorme talento a la hora de crear gráficos. "El compilador de Boriel, llamado *ZX Basic Compiler*, me dio el empujón que necesitaba, ya que no tengo muchos conocimientos de programación. Me encantaría programar en código máquina, pero aprenderlo me llevaría mucho esfuerzo y tiempo del que no dispongo".

Retrobytes Productions, de la mano de su único componente, publicó su primer videojuego para ZX Spectrum en noviembre del año 2012 bajo el nombre de *The World War Simulator: Part 1*. Fue un buen estreno y ya contaba con los elementos que caracterizarían la primera etapa de Retrobytes: excelentes gráficos, alta dificultad y ausencia de música.

"Hacer las cosas a tu manera y sin discusión alguna es más satisfactorio para uno mismo que hacerlo con más gente", comenta



» Toni, José Antonio y Álex recogiendo el premio al mejor grupo de desarrollo para CPC en los Premios Amstrad Eterno











Álex al respecto de trabajar en solitario, aunque matiza que "trabajar en grupo te aporta cosas diferentes muy satisfactorias".

Tras la ópera prima de Retrobytes, llegaron cinco juegos más para ZX Spectrum hasta principios del año 2016: *Souls*, *ZX Destroyer*, *The Tales of Grupp*, *Fist-RO Fighter* y *Souls Remaster*, tocando géneros muy variados, como las aventuras, los matamarcianos o los juegos de lucha.

Y ENTONCES FUERON TRES

Precisamente, en la primera edición de la feria Amstrad Eterno (2016), Álex coincidió con el programador Toni Ramírez y José Antonio Martín (músico de Creepsoft y Dinamic en la Edad de Oro del software español), aunque los dos primeros ya se conocían virtualmente por el grupo de WhatsApp *De Tapas con Amigos* creado por el blog *Un Pasado Mejor*.

"Ampliar el grupo no fue planeado por mí. Atila puso bastante empeño en ello para ver qué hacía Retrobytes Productions en un sistema como el CPC", explica Álex sobre la incorporación de Toni al grupo. Toni, por su parte, recuerda que "fue a raíz de la insistencia de Atila para que uniéramos fuerzas para hacer algo para CPC. Consideró que con los gráficos de Álex y mi programación podrían salir cosas chulas". José Antonio también recuerda aquel momento: "Personalmente, conocí a Toni en la feria Amstrad Eterno de 2016. Unos días más tarde, cuando ya entré a formar parte del grupo, conocí también a Álex, aunque tardé un poco más en verle en persona", versión que confirma Toni: "Conocí a José en la primera edición de Amstrad Eterno. Él estaba interesado en hacer algo para 8 bits y yo estaba encantado de poder contar con un músico (y qué músico) para los juegos que pudiera hacer en el futuro".

Una vez formado el trío de Retrobytes, da comienzo la segunda etapa del grupo, con Toni como programador, Álex como grafista y José como músico. De esta unión han surgido hasta ahora cuatro juegos para Amstrad CPC y uno para ZX Spectrum. Este giro tan radical tiene fácil explicación. "La época CPC de Retrobytes ha ido muy ligada de la CPCRetroDev; es por eso que hemos ido sacando juegos para CPC. También es cierto que la mayor parte del tiempo se la hemos dedicado a *Space Moves*, que es para CPC", un cambio que no ha preocupado a Álex. "Álex siempre ha estado muy abierto a realizar juegos para CPC y la verdad es que se le da de miedo. Aunque se nota que ha cogido experiencia, la verdad es que el primer juego que sacamos para CPC, *Outlaws*, ya luce unos gráficos espectaculares", remata Toni.

"Por suerte, hoy en día hay mucha facilidad para trabajar juntos sorteando las distancias. Solemos conversar mucho en nuestro grupo de WhatsApp y lo apoyamos con el correo electrónico para enviarnos todo tipo de archivos", explica José sobre el trabajo a distancia.

MUCHO POR VIVIR

A Retrobytes Productions aún le queda mucha diversión para darnos, y es que siempre están pensando nuevos proyectos que ofrecernos, tanto para Amstrad CPC como para ZX Spectrum, e incluso puede que MSX. Sin ir más lejos, todas las screenshots que aparecen en estas dos páginas pertenecen a posibles juegos que quizás vean la luz, o no, en un futuro próximo. "En el futuro seguiremos con nuevos proyectos. Habrá épocas de más o menos productividad, pero asegurando que lo que hagamos será con la mayor entrega y calidad", sentencia José Antonio.

THE WORLD WAR SIMULATOR PART ONE





El estreno de Álex Layunta y, por consiguiente, de Retrobytes Productions, se produjo en 2012 con este original juego basado en la Segunda Guerra Mundial.

En esta opera prima ya se notaban algunas de las características que se han mantenido en Retrobytes hasta la actualidad, sobre todo en lo que respecta al apartado gráfico. Los años han ido pasando, pero se ve con facilidad que son obra de alxinho. Como todos los videojuegos de Retrobytes en los que únicamente desarrollaba el propio Álex, no podremos escuchar ni un solo tema musical.

The World War Simulator: Part One puso la primera piedra para que Retrobytes Productions siguiera adelante y mejorara en todos los aspectos con cada nueva publicación.

SOULS

El segundo trabajo de Retrobytes supuso un salto de calidad enorme respecto a la ópera prima del estudio, que seguía compuesto únicamente por el programador y grafista Álex Layunta. Publicado en 2013, *Souls* es una clásica aventura de acción con elementos de rol, basada en el *Dark Souls* de From Software.

Este demake contaba con un apartado gráfico de gran factura y una ambientación soberbia, pero de nuevo se echaba en falta algún tema musical que amenizara la partida. Su alta dificultad inicial se ve reducida, poco a poco, a medida que mejoramos las habilidades de nuestro protagonista con cada subida de nivel, y le cogemos el truco al uso de la espada y el escudo. El primer gran éxito.





ZX DESTROYER





Presentado en el *Primer Concurso Recreativas Españolas en tu Spectrum* organizado por el blog *El Rincón del Spectrum* en 2014, *ZX Destroyer* era una adaptación de la recreativa *Destroyer* que la compañía Cidelsa desarrolló en 1980.

El juego, creado al completo por Álex Layunta, quedó segundo en el concurso. *ZX Destroyer* es un matamarcianos de pantalla estática muy al estilo de clásicos como *Space Invaders* o *Phoenix*.

El apartado gráfico volvía a ser el punto fuerte de este colorido arcade, además de una adicción como solo los juegos de este género son capaces de generar. El añadido de los trofeos es otro gran acierto, aunque, nuevamente, se echaba de menos algo de música para ambientar o amenizar las partidas. La dificultad volvía a ser muy elevada.

THE TALES OF GRUPP

The Tales of Grupp fue una grata sorpresa cuando se publicó para ZX Spectrum en 2015. Tras el oscuro *Souls*, Álex Layunta regresaba con este RPG por turnos plagado de humor y con una jugabilidad enorme.

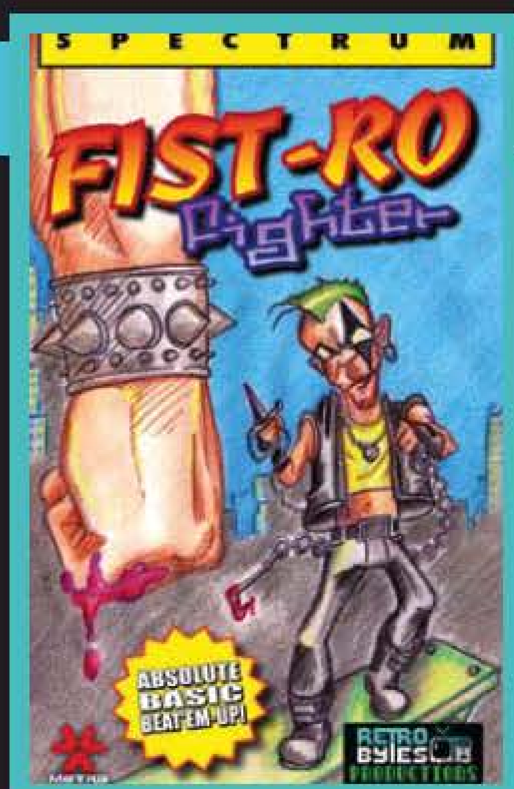
En la piel de Grupp, un apuesto caballero, deberemos rescatar a las nueve hijas del rey, escondidas y encerradas con llave por su padre con tal de que nuestro protagonista no se acerque a ellas y las seduzca. Para lograr el objetivo, tendremos que enfrentarnos contra una gran cantidad de enemigos para subir de nivel y mejorar nuestros atributos, además de recoger diversos objetos repartidos por los bonitos escenarios.

El apartado gráfico vuelve a ser una delicia, pero no tiene música y la dificultad es la más asequible de todos los juegos de Retrobytes Productions.





FIST-RO FIGHTER





Publicado en 2015, es el juego más arriesgado de Retrobytes Productions hasta la fecha. Con una calidad gráfica de diez, Álex seguía demostrando que su nivel como grafista de ZX Spectrum no tenía límites.

Estamos ante un beat'em-up muy especial, y es que si atacamos a nuestros enemigos a lo loco y sin una buena estrategia haciendo uso de los escenarios y del modo rabia, no aguantaremos ni el primer asalto.

Fist-RO Fighter fue presentado en la competición ZXDev de 2015, aunque solo pudo obtener el noveno puesto debido a que mucha gente no tuvo la paciencia necesaria para entender su jugabilidad y su peculiar forma de atacar a los enemigos. Difícil como siempre, pero muy bonito y entretenido.

SOULS REMASTER



Publicado en 2016, *Souls Remaster* era una versión mejorada del *Souls* de 2013. Su creación vino motivada por la campaña de crowdfunding del libro *Enciclopedia Homebrew Vol. 1*, en el que Iván Sánchez, Ignacio Prini y Atila Merino analizaban más de 500 videojuegos homebrew de diversos sistemas, entre ellos el ZX Spectrum.

La edición física se convirtió en uno de los principales reclamos de la campaña, agotándose en pocas horas gracias a que contaba con una ilustración de portada que Alfonso Azpiri había cedido para la ocasión.

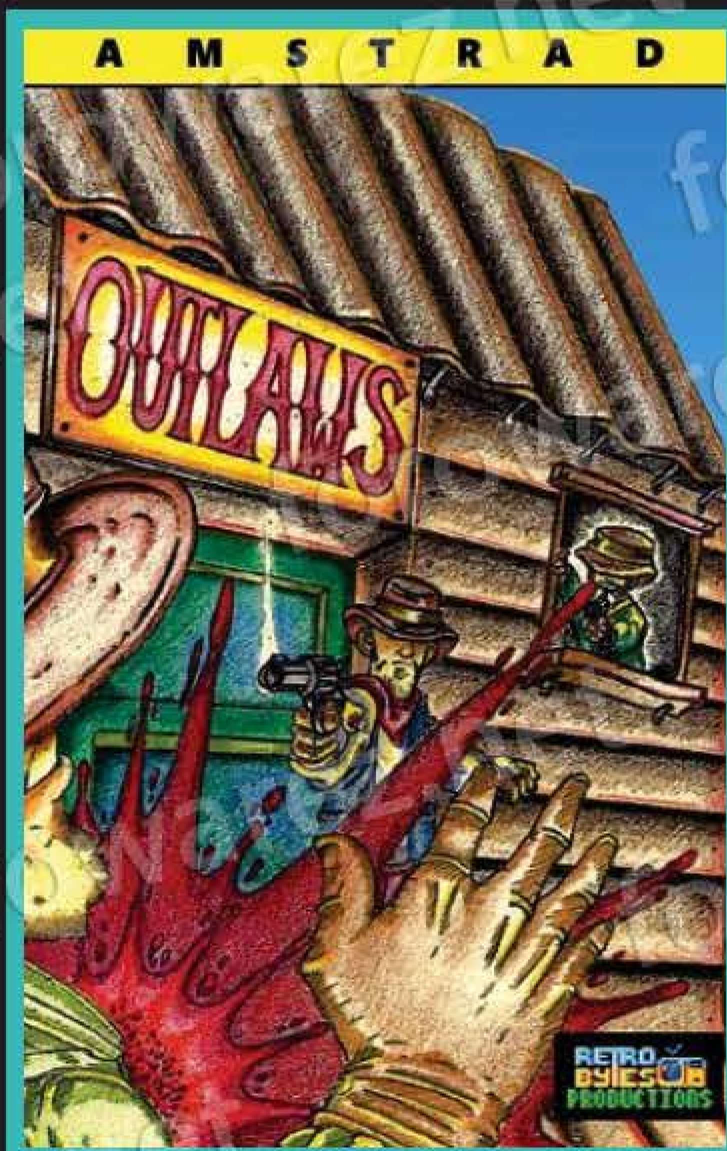
Entre las mejoras que añadió esta versión, destaca una mejoría gráfica que se hacía notar principalmente en un mayor colorido y escenarios más detallados. Además, incorporaba una pantalla de carga exclusiva. Sublime.



OUTLAWS







El estreno de Retrobytes Productions en la escena Amstrad CPC, gracias a la unión de Álex Layunta con el programador Toni Ramírez y el músico José Antonio Martín fue un auténtico éxito, como demuestran los tres premios conseguidos en la 4ª edición de la CPCRetroDev, celebrada en 2016: mejor videojuego, mejor música y jugabilidad más innovadora.

En *Outlaws* debemos acabar con todos los forajidos de cada una de sus nueve fases, a las que hay que sumar una de tutorial y dos de bonus.

Con un estilo de juego que recuerda a *Cabal* y *Wild Guns*, desplazarnos al protagonista de izquierda a derecha, y contamos con un punto de mira que para apuntar y disparar en todas direcciones.

El primer trabajo gráfico de Álex para Amstrad es notable, utilizando magistralmente el modo 0 y añadiendo muchos detalles a los escenarios, mientras que José Antonio Martín regresaba a la composición de 8 bits con un tema espectacular. Posteriormente, Toni incorporó la opción de jugar con la pistola Gunstick, cerrando un juego redondo.

THE WORLD WAR SIMULATOR PART II







El regreso del primer videojuego de Retrobytes Productions se hizo realidad a principios de 2018 en forma de secuela, aunque esta vez lo hacía tanto para ZX Spectrum como para CPC, convirtiéndose, de momento, en el único juego del grupo publicado en ambos microordenadores.

De la versión ZX se encargó Álex (programación, gráficos y sonido), mientras que de la de CPC se ocupó el equipo entero, con Toni en la programación, Alex en los gráficos y José Antonio en la música y FX.

The World War Simulator: Part II es una aventura de acción y exploración con vista cenital, cambiando radicalmente el sistema de juego del original. Somos Richard Burton y tenemos que infiltrarnos en el búnker de Hitler. Para ello recorreremos decenas de estancias, eliminando enemigos, recogiendo munición, botiquines y llaves para abrir las puertas. Como nota curiosa, se pueden desbloquear varios logros.

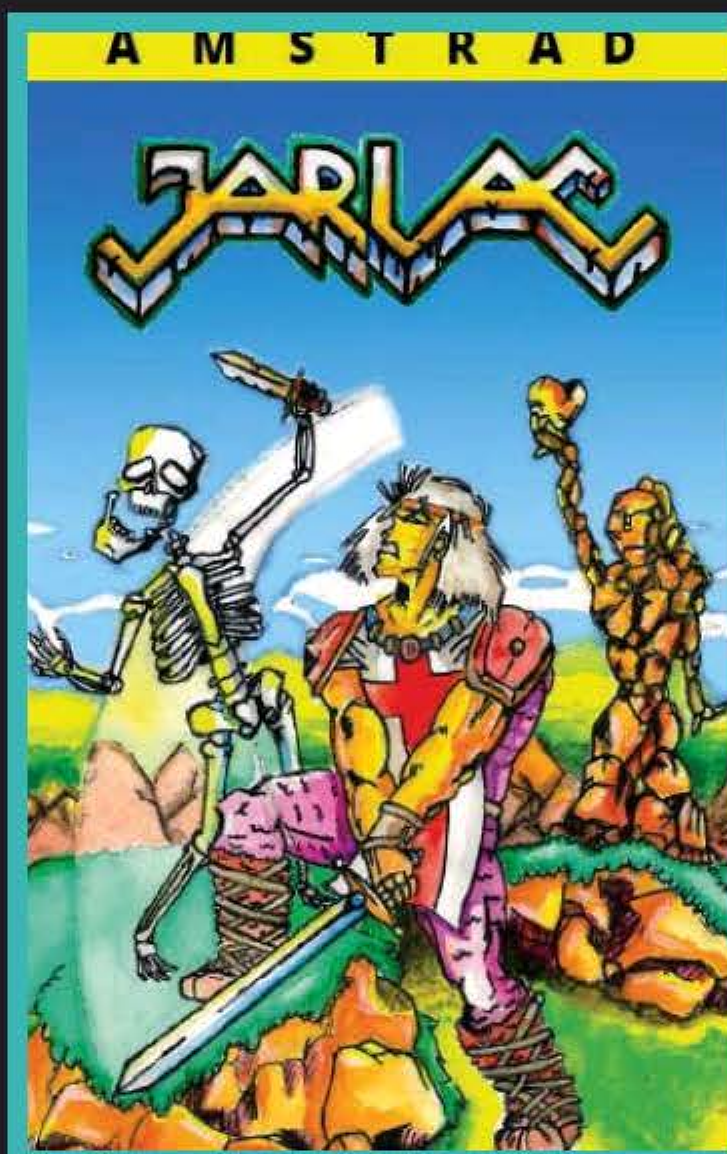
Quizás no fuera el juego de Retrobytes con los mejores apartados técnicos, pero no hay ninguna duda que es uno de los más jugables y adictivos gracias a la ambientación lograda.

forowarez.net

JARLAC







Nuevamente con la intención de participar en la CPCRetroDev, Retrobytes publicaba *Jarlac* en 2018, tan solo unos meses después que su anterior juego, *The World War Simulator: Part II*, aunque esta vez de nuevo en exclusiva para Amstrad CPC.

Jarlac quedó como segundo clasificado (justo por debajo del *Operation Alexandra* de 4MHz) y ganó el premio al mejor desarrollo técnico e inteligencia artificial.

El argumento habla del amor de Jarlac y Arlett, roto por el celoso brujo Ott que, enamorado de ella, la convierte en piedra. Por fortuna, si recuperamos los trece corazones de piedra que hay repartidos por el reino de Tyramat y los despetrificamos a base de magia, podremos recuperarla con vida.

La grandeza de esta aventura de acción y plataformas no reside únicamente en los preciosos gráficos de Alex, ni en la increíble banda sonora de José Antonio (probablemente la mejor de su carrera en 8 bits), ni tan siquiera en la pericia de Toni como programador, sino en el espíritu ochentero que le supieron implementar. *Jarlac* parece sacado directamente de la Edad de Oro del software español, donde habría triunfado.

SPACE MOVES







La obra maestra de Retrobytes Procuctions vio la luz en 2020, después de un desarrollo que se alargó cinco largos años, desde que Toni Ramírez presentara su versión original en la CPCRetroDev de 2015.

Tras obtener el primer premio de aquella edición, Toni empezó a realizar mejoras, pero no fue hasta su incorporación a Retrobytes Productions, junto a Álex y José Antonio, cuando se notaron los cambios.

El apartado gráfico fue rehecho desde cero por Álex, creando su mejor trabajo de cuántos ha realizado. Además, se han añadido nuevas fases para la primera carga y se ha incorporado una segunda carga con una nueva fase que bien podría ser un juego aparte, dada su extensión y complejidad.

Contó con los mejores músicos de la escena actual: McKlain para la primera carga y José Antonio para la 2ª. El juego mezcla varios géneros y homenajea como ninguno a la gran saga *Moves* de Dinamic, con el broche de oro que supone la ilustración de portada de uno de los artistas más grandes del mundo: Juan Giménez. Cuidado chicos, los hermanos Ruiz quizá estén buscando nuevos talentos...

CÓMO SE HIZO

PaRappa The Rapper™



Kick, punch, it's all in the mind... ¿Quién no recuerda aquellas primeras estrofas? Masaya Matsuura y Rodney Alan Greenblat nos siguen el ritmo y nos cuentan como nació el perro rapero más famoso del mundo de los videojuegos.

Texto de David Crookes



LOS DATOS

- **COMPAÑÍA:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- **DESARROLLADOR:** NANAON-SHA
- **LANZAMIENTO:** 1996
- **PLATAFORMA:** PLAYSTATION
- **GÉNERO:** MUSICAL

Kick! **"Solo acepto entrevistas si el entrevistador formula preguntas que no hayan sido contestadas antes."** Punch! "Parece que no hay nuevas preguntas; han sido todas rechazadas". Así comienza nuestra experiencia con Masaya Matsuura, creador de *PaRappa The Rapper*. Y tenemos las sensación de que las cosas van a ir a peor. Chop! "Si haces tres preguntas más que ya hayan sido respondidas, el juego de la entrevista habrá terminado", nos advierte. Block! "Esa no es una pregunta nueva".

Nos paraliza el miedo a pulsar más botones equivocados, pero hay algo divertido en el enfoque de Matsuura. Lo llama "el juego de la entrevista" y llega a sugerir que este es el primer episodio del artículo para **Retro Gamer**. También quiere las preguntas a través de *Facebook Messenger*, exige que estén numeradas e incluso numera de nuevo un segundo grupo de preguntas porque no seguían el orden del primer grupo. "No estaban orden", dice. "Necesito un número conciso". En un determinado momento, nos tomamos un descanso. "Me voy a dar una ducha y voy a dormir, lo siento", nos dice. Y añade: "Pero podré contestar otras preguntas". Creemos que le está gustando, pero tampoco queremos confiarnos. Al fin y al cabo, estamos como locos por descubrir más detalles sobre su icónico título compuesto por seis escenarios cuyo desarrollo comenzó en 1994 para la primera PlayStation.

PaRappa The Rapper fue la primera incursión de Matsuura en los videojuegos. Como fundador de la banda japonesa de pop/rock progresivo *PSY-S*, había producido una buena ristra de éxitos durante los 80 y 90, una era en la que el videoclip había alcanzado su culmen gracias a la MTV.



MAS DEL CREADOR

VIB-RIBBON
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 1999

TAMAGOTCHI CONNECTION: CORNER SHOP
SISTEMA: NINTENDO DS
AÑO: 2005

HAUNT (EN IMAGEN)
SISTEMA: XBOX 360
AÑO: 2012



» [PlayStation] El objetivo es rapear pulsando los botones correctos con el ritmo adecuado, sin perder de vista el nivel y la puntuación.

» [PlayStation] La canción de la gallina Cheap Cheap también estaba incluida entre las 44 pistas del CD de la banda sonora del juego, lanzado en 1996.



En mitad de esa segunda década, Matsuura creó el estudio de producción NanaOn-Sha y comenzó a experimentar con formas de hacer su música interactiva. Se convirtió en el primer músico japonés en hacer uso del CD-ROM con el lanzamiento de una aventura para Mac llamada *The Seven Colors: Legend Of PSY-S City*. Y también trabajó en el simulador *Turnin'Glue,* que permitía a los jugadores usar instrumentos y mezclar su propia música.

PaRappa The Rapper resultó mucho más ambicioso, y, desde el principio de su desarrollo hubo un debate sobre si podría ser considerado un "juego". La idea principal era que los jugadores debían seguir el ritmo pulsando los botones que aparecían en la parte superior de la pantalla.

El producto final es fácil de entender, difícil de dominar, y está conducido por algunas de las canciones más pegadizas de la historia de los videojuegos. Tras ofrecer el concepto a varias compañías, Matsuura descubrió que Sony era la que más entusiasmada estaba con la idea y la producción arrancó. En aquél momento, decidió que el rap era el estilo musical que más le pegaba al juego. El desarrollo del título también le permitió ver la música desde un ángulo diferente: las canciones del juego debían agradar a la mayor audiencia posible ya que, si alguna de las canciones resultaba mínimamente desagradable, el juego habría acabado siendo un desastre.

"Crear, componer, diseñar y producir son acciones en cierto modo subjetivas y cada una de ellas conlleva su propio riesgo", nos dice, mientras intentamos colarle una pregunta saltándonos su particular filtro. "Aun así, la música del juego podía llegar a ser desagradable para algunas personas, pero si eso me hubiera preocupado, jamas habría podido crear un título como *PaRappa The Rapper*." Matsuura le dio muchas vueltas al concepto del juego, a cómo lo quería, y a cómo podía incorporar un sistema de puntuación para incentivar al jugador. Ya había empezado a jugar con samples de voz en su Mac y había conseguido reproducirlos siguiendo un ritmo; además estaba abierto a cualquier ayuda externa, algo que le llevó a trabajar con el rapero Ryu Watabe y con el escritor Gabin Itou.

" Las limitaciones de las mecánicas de juego fueron grandes obstáculos a la hora de considerar el factor musical "

MASAYA MATSUURA

Image by jontintinjordan

Itou escribía la historia que daba contexto a cada uno de los niveles del juego. Después Matsuura hacía el storyboard de cada escena y finalmente Watabe experimentaba con freestyle y letras basadas en el guión de Itou. Los diálogos y el argumento acabaron encajando y, como explica el artista Rodney Greenblat, "Ya tenían una idea aproximada de la dirección en la que iría el juego cuando llegué".

Al igual que Matsuura, Rodney estaba muy interesado en la tecnología. Desarrolló un juego llamado *Dazzeloids* en el que presentó a los personajes PJ Berri, Sunny Funny y Katy Kat, y su trabajo artístico estaba representado por la agencia japonesa Interlink Planning, que le consiguió un contrato con Sony Creative Products, una división de Sony Music Japan.



» [PlayStation] Rodney Greenblat diseñó y puso nombre a todos los personajes del juego, aunque PJ Berri, Sunny Funny y Katy Kat ya existían antes de PaRappa.

PARAPPA ANIMADO

¿UNA SERIE DE ANIME? YOU GOTTA BELIEVE!

Teniendo en cuenta el colorido elenco de *PaRappa The Rapper*, era cuestión de tiempo que se lanzase una serie de animación. Sony trabajó con el estudio de animación JC Staff y la productora SME Visual Works para crear 30 episodios, emitidos por la cadena Fuji TV entre el 14 de abril de 2001 y el 11 de enero de 2002.

La música de la seria había sido compuesta por Masaya Matsuura, Yoshihisa Suzuki y Yasushi Kurobane, aunque PaRappa solo rapeó una vez en la serie. A Rodney Greenblat tan solo le pidieron que diseñase algunos personajes nuevos, aunque él siempre quiso estar involucrado en la producción y en los guiones de la serie; le pidieron que concentrase su creatividad en *PaRapper the Rapper 2*. Tampoco le gustó mucho que la serie fuera dirigida a niños pequeños en lugar de a adolescentes.

La serie no funciono muy bien, pero en 2016 se anunció un nuevo anime: *PJ Berri No Mogu-Mogu Munya-Munya*. "Japan Interlink Planning consiguió que Fuji TV hiciera unos divertidos cortos de animación en los que aparecían PaRappa, PJ y el Maestro Cebollino", cuenta Rodney sobre la serie, compuesta por capítulos de 96 segundos. "Esperábamos que el gigante Fuji TV diera una nueva vida a la serie, pero finalmente no fue así".





PARAPPA PORTÁTIL

EL RETORNO DEL PERRETE RAPERO

En 2006, Masaya Matsuura celebró el décimo aniversario de *PaRappa The Rapper* lanzando una versión del juego para PSP. Presentaba los mismos personajes, niveles y canciones del juego original y además incluía un modo multijugador competitivo. También permitía compartir un nivel a modo de demo y descargar remezclas de las canciones originales.

Matsuura quiso añadir una nueva canción llamada *Believe In Yourself* pero finalmente no dio tiempo. Aunque los gráficos del juego estaban suavizados con respecto al original, técnicamente no había envejecido muy bien. No llenaba al 100% la pantalla de PSP y resultaba más complicado seguir las dos filas de botones con la vista para saber dónde pulsar.

Eso sí, las canciones resistieron el paso del tiempo y resultaron igual de míticas diez años después de su lanzamiento. Se llegó a contemplar el lanzamiento de una versión para PS Vita; Matsuura prefería lanzar el juego en portátiles para evitar problemas de latencia, aunque la siguiente aparición de PaRappa fue en la remasterización del juego para PS4 por su vigésimo aniversario. El remaster emulaba literalmente el juego en su versión PSP pero sustituía sus gráficos por texturas en 4K.





"Fui contratado para crear personajes simpáticos para el floreciente negocio de las mascotas en Japón en 1995 y, durante mi estancia en el país asiático, me pidieron que me reuniera con un grupo que estaba creando un videojuego para la PlayStation original. Matsuura y su equipo ya eran fans de mis diseños, así que resultó muy fácil empezar a trabajar con ellos", dice Greenblat. El equipo tenía su sede en las oficinas corporativas de la recién creada Sony Computer Entertainment. "Trabajaban en un edificio nuevo, muy puntero, y las oficinas estaban repletas de ordenadores", recuerda Rodney. "Sony Creative Products, donde había pasado la mayor parte del tiempo, era más divertido. Estaba repleto de materiales de diseño y cada estación de trabajo estaba llena de juguetes y mascotas".

Todo el equipo experimentó con la animación de personajes planos en 3D. El resultado es el original estilo visual de *PaRappa The Rapper*, en el que los coloristas personajes de dibujos animados eran planos, en 2D, y se movían por escenarios con profundidad, tridimensionales. Rodney tenía total libertad creativa: "Me dieron mucha libertad porque al equipo de Matsuura le encantaba mi trabajo artístico".

PJ Berri, Sunny Funny y Katy Kat fueron llevados al proyecto de Matsuura y se utilizaron como referencia. El héroe del juego sería PaRappa: un perro de dibujos animados con un gorro naranja, una camiseta morada y unas zapatillas rojas. La idea inicial era que el protagonista del juego fuera una gamba...

"Mi método fue darle al equipo un montón de bocetos repletos de ideas para que tuvieran donde elegir", dice Rodney. "Matsuura y Gabin Itou ya tenían algunas ideas sobre la personalidad de los personajes antes de que yo empezase con los bocetos y me contaron algunos detalles preliminares. Aquella fue una maravillosa forma de comenzar los diseños y, lo más divertido de todo, es que si mis bocetos no terminaban de encajar o si yo aportaba alguna otra idea, el equipo estaba totalmente abierto a sugerencias. Me contaron que el protagonista era muy leal y que siempre intentaba impresionar a su escurridiza novia. Eso me hizo imaginar a un perrito leal que siempre te acompaña y... así nació el personaje de PaRappa".

» [PS] Rodney Greenblat usó como referencia a PJ Berri, Sunny Funny y Katy Kat, de una obra anterior, para el juego.





» [PlayStation] En el quinto escenario del juego harán aparición todos y cada uno de los "maestros del rap" de los niveles anteriores. Tendrás que rimar con pericia para... Conseguir colarte en el baño.

Rodney también trabajó en el mencionado amor de PaRappa (una margarita humanizada llamada Sunny Funny), así como en otros muchos personajes del juego, incluyendo al Maestro Cebollino, la profesora de auto-escuela Mooselini, la gallina Cheap Cheap y el vendemotos del mercadillo Prince Fleaswallow. Habían sido dibujados de tal manera que prácticamente desapareciesen al ponerse de perfil; eso le dio mucho encanto al juego.

Aunque la entrevista con Matsuura va bien, nuestras oportunidades van desapareciendo con cada error. "¿Con qué juegos disfrutabas de pequeño?"; pregunta ya respondida. Una pregunta errónea más y Game Over. Al menos *PaRappa The Rapper* te daba otra oportunidad si tu talento como rapero resultaba más bien escaso... Pero aquí no habrá segundas oportunidades.

¿Cómo fueron creadas las canciones? Matsuura nos dice que siguió su experiencia para saber lo que funcionaría y lo que no. "Las canciones no eran perfectas", confiesa. "Ninguna de mis composiciones lo es". La clave es que las canciones encajaran con el "flow" del juego.

"Jugabilidad y composición no eran dos cosas diferentes en *PaRappa The Rapper*," continúa Matsuura, añadiendo que también contó con la ayuda de artistas que habían creado canciones de tipo DJ. "Las limitaciones de las mecánicas de juego fueron grandes obstáculos a la hora de considerar el factor musical". Lo más importante para él era la imaginación; quería desatar la creatividad en la mente del jugador. "Puede que a alguien le guste simplemente pulsar los botones en el orden en el que aparecen en pantalla pero, para mí, lo más importante era que el jugador sintiera el ritmo. Está en nuestro ADN".

Matsuura pensaba que los jugadores necesitaban sentir libertad de expresión en lugar de perseguir la perfección. Por eso existe un nivel de "valoración" Cool, que una vez alcanzado permite al jugador rapear libremente y sin la ayuda del "instructor". La banda sonora fue creada usando samplers en lugar de sintetizadores MIDI. "No me gusta el MIDI", desvela Matsuura. "Durante los primeros 10 o 15 años, los dispositivos MIDI eran muy frágiles y nos dieron un montón de problemas en los ochenta, tanto en concierto como en el estudio." Watabe, que había trabajado como intérprete para la CNN, creó unas letras increíbles (la frase de PaRappa, "I gotta believe" iba a ser utilizada en su propio disco). También cantaba; grabó todas las voces de todos los personajes antes de que se unieran otros músicos al proyecto. "Su contribución más famosa fue la del Maestro Cebollino y su colaboración con Matsuura resultó ser espectacular", añade Rodney. Watabe escuchaba una pista de música, se grababa rapeando encima en tiempo real y, después, se lo llevaba a casa y hacía los arreglos necesarios antes de enviárselo a Matsuura.



» [PlayStation] PaRappa significa "fino como el papel", pero también hace referencia a las fiestas japonesas Parapara.



» [PS] Prince Fleaswallow es una rana que trabaja en el rastrillo.



» [PS] El Maestro Cebollino protagoniza el primer nivel. Jamás olvidaremos aquello de "Kick, punch, it's all in the mind!".



» [PlayStation] En la canción final todos los personajes se unen a MC King Kong Mushi en el escenario de Club Fun.



» [PlayStation] Como en todos los juegos musicales, el oído y el ritmo prevalecen sobre las referencias visuales.

La tarea de Matsuura no se centraba únicamente en las melodías. "No podía dividir mi cerebro entre la música y el desarrollo del juego y era incapaz de poner en orden mis prioridades". Lo que surgió, después de dos años y medio de desarrollo, fue la primera aventura musical del mundo de los videojuegos.

"¿Tenías miedo de que el juego no fuera a vender y te sorprendiste de que lo hiciera?, preguntamos. "Se acabó, esa ya estaba respondida". Aunque admite que fue arriesgado: se vendieron 30.000 copias inicialmente y después se corrió la voz. Se vendieron 761.621 unidades durante el primer año y acabó vendiendo 1.400.000. Tras el éxito, Matsuura decidió disolver PSY-S y dedicarse al mundo de los videojuegos a tiempo completo. Rodney afirma que el equipo no imaginaba lo que ocurriría: "Nunca pensamos que el juego pudiera llegar a ser un éxito ni que estábamos creando un género nuevo. Estábamos disfrutando de la libertad y Sony confió ciegamente en Matsuura. También estoy convencido de que el juego no podría haberse creado fuera de Japón".

> " Estábamos disfrutando de la libertad y Sony confió ciegamente en Matsuura. Estoy convencido de que ese juego solo podía hacerse en Japón "
> RODNEY GREENBLAT

En 1999, el equipo creó el spin-off *Um Jammer Lammy*, enfocado en la guitarra. Dos años después, *PaRappa The Rapper 2* se lanzó para PlayStation 2, y el original regresó en forma de remaster a PlayStation 4 en 2017.

Por desgracia, puede que no volvamos a ver una nueva entrega. "No he conseguido que Sony se interese en hacer un nuevo *PaRappa*", lamenta Rodney, pero no pierde la esperanza. "A todos los fans: seguid compartiendo vuestro amor por *PaRappa*, seguid haciendo fan art, seguid manteniendo vivo a *PaRappa The Rapper*. Gracias por tantos años de apoyo." Al fin y al cabo... We gotta believe!

EL LEGADO DE MYST

MYST

El transcendental juego de puzles y aventuras de Cyan fue un gran éxito cuando debutó en 1993 y ayudó a introducir el formato del CD-ROM. El cocreador Rand Miller revisa el impacto más amplio de su clásico de Mac y PC mientras conversamos con los desarrolladores de los títulos que se inspiraron directamente en él.

Texto de David Jesudason



Lori Nichols
Diseñadora de Timelapse



Mark Hamilton
Co-diseñador de The Room



Knut Mueller
Creador de RHEM



"El tiempo pasa y las cosas se desvanecen", comienza Rand Miller, tratando de comprender el legado de Myst, el juego que creó junto con su hermano Robyn en 1993. "Pero ahora, tanto como antes, hay personas que siguen diciendo cuánto les influyó".

Los lectores de **Retro Gamer** estarán familiarizados con la mecánica de *Myst*, que le permitió convertirse en uno de los títulos con más éxito de la historia. *Los Sims* tardó nueve años en superar sus seis millones de ventas en 2002. Fue una de las primeras aventuras en prescindir de los comandos de texto, usando en su lugar imágenes fotorrealistas para dar al jugador la impresión de estar viendo el mundo a través de los ojos de su personaje. Ayudó a desencadenar una era dorada del CD-ROM, junto a títulos pioneros como *The 7th Guest*, *Star Wars: X-Wing* y *Rebel Assault*. *Myst* congregó a una nueva audiencia que se sintió atraída por una aventura en primera persona visualmente impresionante, que ofrecía una experiencia de juego diferente a los shooters y las simulaciones deportivas.

Como señala Rand, ahora, más que nunca, es el momento ideal para observar su legado, puesto que los jugadores han pasado las décadas siguientes absortos en una lista diversa de títulos inspirados por *Myst*.

"Hasta el día de hoy, hay mucha gente que juega a títulos indie muy específicos", añade Rand. "Quizás debido a *Myst* no juegan juegos más convencionales, ya que solo están interesados en visiones únicas".

Myst atrajo a muchos desarrolladores que querían crear una mezcla similar de misterio y escapismo no violento. Decidieron hacer juegos que fueran como *Myst* porque ellos mismos eran fans y tenían, como dice Rand, "visiones únicas" sobre las aventuras gráficas. Una de estas diseñadoras fue Lori Nichols, con un perfil de experiencia en CGI, que incluía trabajar como asistente de fondos en la primera película de *Tron*. Concibió el título de aven-



LOS REMIXES DE MYST

Después del éxito sin precedentes del juego, se produjeron tres nuevas versiones en los años anteriores, actualizando los gráficos, la historia y el sistema de control del original.

Myst se creó usando Hypercard, una aplicación de Macintosh descrita por Rand como un programa que le permitía presentar información usando una "pila computarizada de tarjetas". Esto significaba que el motor de juego de *Myst* era efectivamente una presentación de diapositivas en 2D de imágenes estáticas, aunque intercaladas por vídeos y puzles.

Las versiones posteriores buscaron mejorar las imágenes y modernizar el sistema de control. En la *Masterpiece Edition*, lanzada en mayo de 2000 en CD-ROM, la actualización es de color de 8 bits a 24 bits, el sonido era mejor, pero seguía siendo un juego en 2D.

El reinicio realmente radical se produjo con *realMyst-Interactive 3D Edition*, que incluía un modo de movimiento libre que permitía desplazarse en primera persona. También era fácil de usar en otros sentidos, ya que añadía guías de interacción, como flechas a interruptores, linternas que podían iluminar áreas oscuras y fuentes que facilitaban la lectura. Gráficamente, fue un itinerario fascinante, ya que con esta versión se incluían atardeceres, tormentas y amaneceres. Lamentablemente, funcionó mal en los ordenadores de la época. También enfureció a algunos fans acérrimos al cambiar las tramas e incluir una nueva era, Rime. Robyn estaba particularmente gruñón al respecto, llamándolo un "fallo" y merchandising del juego original.

Los bugs se solucionaron en *realMyst: Masterpiece Edition* en 2015 y, a pesar de la controversia, esta actualización muestra lo increíbles que eran las imágenes originales del juego, ya que se adaptaron sin problemas a una rica revisión en 3D.





» [PC] El puzle del cohete es uno de los más difíciles de resolver, ya que implica hacer coincidir las notas de un teclado con las palancas.

"CREO QUE FUE LA EDAD DE ORO DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS Y ESTABA CONTENTA DE FORMAR PARTE DE ELLA"

Lori Nichols

turas de viajes en el tiempo *Timelapse* en 1996 después de que Ed Deren, quien trabajó con ella como diseñador en GTE Interactive, le mostrara *Myst*. "Los FPS siempre me marearon, eran demasiado rápidos", dice. "*Myst* fue un nuevo enfoque que me pareció mágico. Era una gran combinación de puzles lógicos y reflexivos, que a menudo se basaba en algo que habías hecho o visto antes. Me encantaba ver cómo los diseñadores usaban pistas sutiles de audio y visuales para guiar al jugador. Pero lo confieso, ¡compré el libro de trucos!"

"*Myst* inspiró *Timelapse* porque demostró que un juego podía ser bonito e intrigante, y que la tecnología había alcanzado un nivel factible para crear entornos interactivos, visualmente deslumbrantes, en un juego de aventuras", continúa Lori. "Creo que fue la edad de oro de las aventuras gráficas y era feliz de formar parte de ella".

Timelapse tenía casi una lista completa de influencias obvias de *Myst*: un jugador sin nombre; navegar por islas misteriosas (que comienza en la Isla de Pascua e incluye la Atlántida); lugares que parecen estar desiertos y gráficos estáticos.

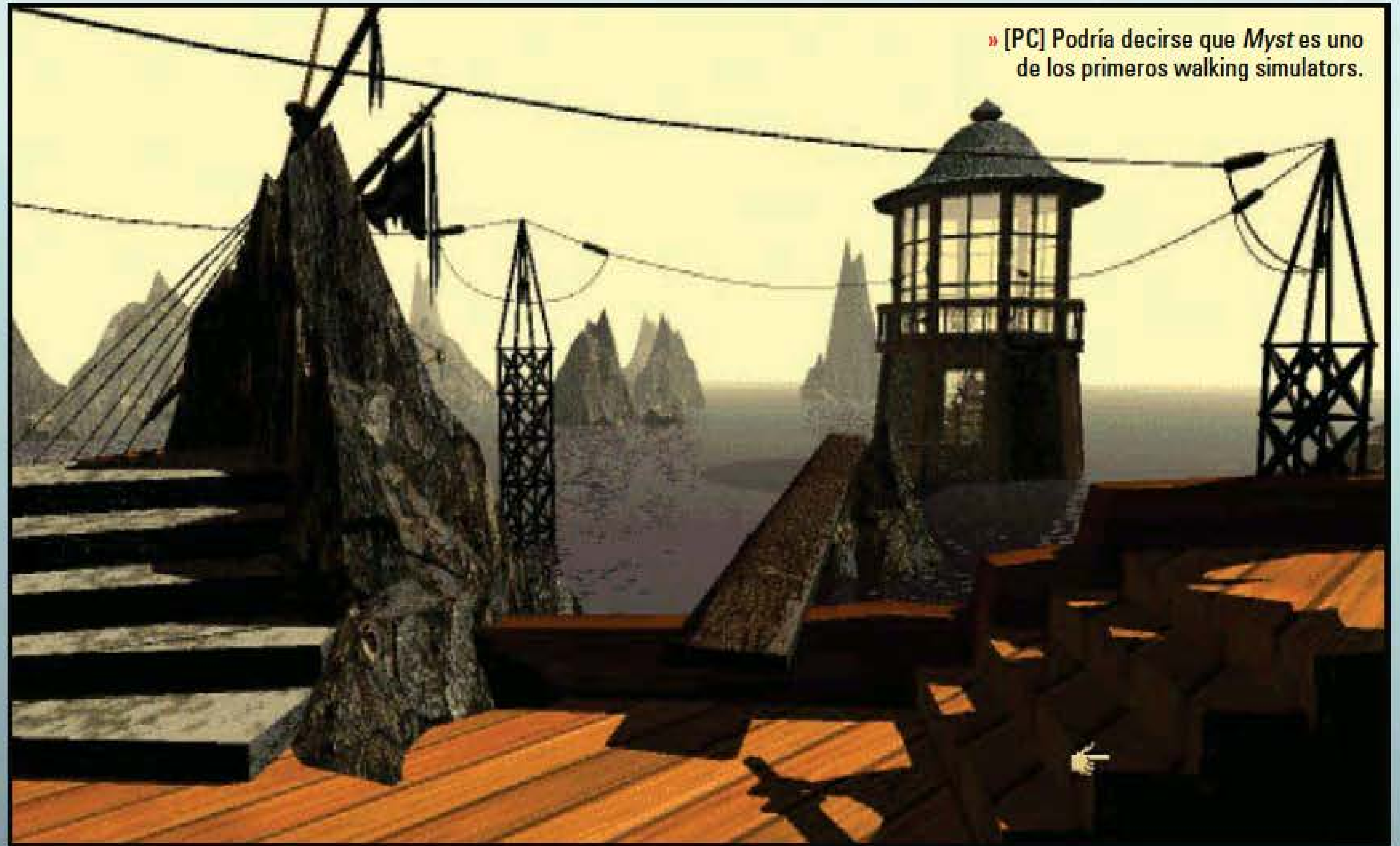
Pero lo que hizo de *Timelapse* una intrigante experiencia fueron sus características más eruditas. Mientras que Rand se inspiró en *La isla misteriosa* de Julio Verne al crear *Myst*, *Timelapse* se basó en la investigación que Lori realizó sobre civilizaciones antiguas, como los egipcios, los mayas y los anasazi, así como la literatura que incluía a Philip K. Dick y a Platón. Estos escenarios históricos están preciosamente renderizados en *Timelapse*, y cuando se observan junto con el mundo de *Myst*, le dan la razón a Lori cuando afirma que 90 fueron una "edad de oro" para las aventuras point-and-click.

La popularidad de *Myst* recalcó que el público tenía apetito de puzles en una era anterior a la búsqueda de pistas en Internet. *Timelapse* ofrecía problemas complejos que se podían resolver sin frustrar al jugador, un problema que algunos encontraron en *Myst*. De hecho, *Timelapse* mejoró esta fórmula organizando grupos de discusión para ver qué les hubiera gustado a los fans del superventas de Cyan, de cara a que fuera más intuitivo.

La investigación, revela Lori, arrojó dos mejoras en *Timelapse* que ayudaron a recibir muy buenas críticas. En primer lugar, una cámara permitía hacer una captura de pantalla para que los jugadores no tuvieran que escribir notas para resolver los puzles. En segundo lugar, los jugadores de *Myst* habían tenido la sensación de que el juego estaba "falto de vida", y para contrarrestar esto se añadieron más animaciones a lo largo de *Timelapse*.

"Queríamos ir un paso más allá que *Myst*", añade Lori. "Creamos así entornos de alta


» [PC] *Myst* podría estar ambientado en un mundo no violento, pero su atmósfera misteriosa inspiró una saga.


» [PC] Podría decirse que *Myst* es uno de los primeros walking simulators.


» [PC] *Myst* generó numerosas secuelas y juegos similares ya que los fans querían más aventuras en universos similares.



» [PC] *realMyst* fue una versión actualizada del juego original que mejoró los gráficos y el control.



resolución muy realistas y diversos utilizando una técnica para viajar visualmente a través de estos mundos que utilizaba más fotogramas en los segmentos, dándoles una sensación más natural al jugador".

Otro juego que debe su concepción a *Myst* es RHEM de Got Game Entertainment, desarrollado por Knut Muller en 2003 para Mac y PC. Knut, al igual que Lori, no tenía experiencia en videojuegos. En su caso venía de un perfil de arte y composición musical, y de manera similar se sintió atraído por el diseño de videojuegos en PC tras jugar a *Myst*.

RHEM, como *Myst* y *Timelapse*, utilizó imágenes estáticas (creadas con *Bryce 3D* y *Photoshop*) para crear una experiencia inmersiva por la que se navegaba a través del point-and-click. Su ambientación postindustrial (Knut se basó en su ciudad natal de Leipzig) estaba muy alejada de los lugares cotidianos para la mayoría de personas y ofrecía una experiencia escapista similar a la de los mundos de *Myst* y *Timelapse*.

"*Myst* me inspiró de una manera esencial", dice Knut. "Antes no estaba realmente interesado en los juegos de ordenador. *Myst* es un juego en un sentido filosófico, no en un sentido de competencia. Explorar un mundo desconocido resolviendo puzles también es una forma de ver el 'mundo real'. Si ves tu vida y tu mundo como una exploración o expedición, puede que te guste *Myst*, pero si quieres ver tu vida y tu mundo como una competición o una 'lucha por la vida', es posible que no".

Los puzles creados por Knut son mucho más difíciles que los de *Myst*, y *RHEM* se ganó la adoración entre los fans de las aventuras gráficas, lo que llevó a la creación de tres secuelas: *The Cave*, *The Secret Library* y *The Golden Fragments*. Incluso hay una facción de devotos de *RHEM* que sostienen que es un juego superior a *Myst*.

"Me gustaron los puzles de *Myst* porque eran lógicos y nunca hacías suposiciones", dice Knut. "Los puzles 'entrenaban' diferentes áreas de la actividad psicológica del jugador, como la conciencia, la paciencia y el pensar de forma original".

Knut tenía 35 años cuando hizo *RHEM*. La primera experiencia que tuvo con juegos de aventuras fue con *Das Tor Der Minerva* de Mac, y descubrió que estaba inspirado en *Myst*. Se dio cuenta de que ambos juegos ofrecían una experiencia "consciente". "La conciencia es una de las cualidades que quería inspirar en las personas que jugaran a *RHEM*. El juego tiene un estado de ánimo relajado porque no hay presión de tiempo y no hay puzles relacionados con el tiempo", dice.

Tanto *RHEM* como *Timelapse* sirvieron a una audiencia que había disfrutado de *Myst* y buscaba un desafío similar al que ofrecía el juego de Millers y sus secuelas. Este es el grupo demográfico que también pudo haber amado otras aventuras gráficas de la "edad de oro", como *Return To Zork* y *The 7th Guest*.

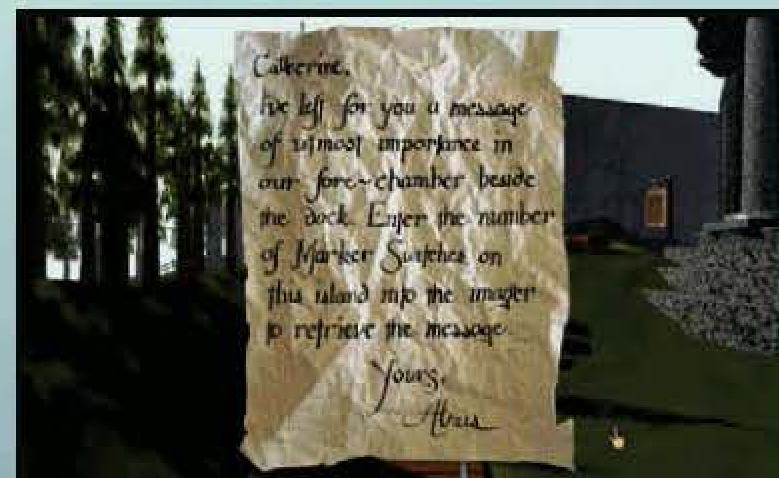
Pero después de los años 90 habría millones de nuevos usuarios que eran demasiado jóvenes para jugar a *Myst*. Pero su influencia no murió aquí, y se puede ver su impacto en todo tipo de juegos, especialmente en los walking simulators. Décadas más tarde, títulos como *Firewatch* y *Dear Esther* ofrecieron una experiencia de juego no lineal similar a *Myst* que demostraba que todavía había ganas por explorar mundos de juegos exóticos.

The Room, del desarrollador británico Fireproof Games, le debe mucho a *Myst*. Creado en 2012 para dispositivos móviles y luego portado a Steam, es una experiencia que al principio parece muy ligera, ya que se desarrolla en una habitación donde tienes que abrir cajas de rompecabezas usando llaves. Sin embargo, las primeras impresiones engañan, ya que como en *Myst*, gradualmente se hace evidente que hay un motivo por el que el jugador se encuentra en este entorno claustrofóbico, y los detalles de la historia se transmiten al jugador a cuentagotas. *The Room* hace esto usando notas hábilmente ▶



» [PC] Al co-creador de *Myst*, Rand Miller, le encantaba Julio Verne y *Dragones y Mazmorras*.

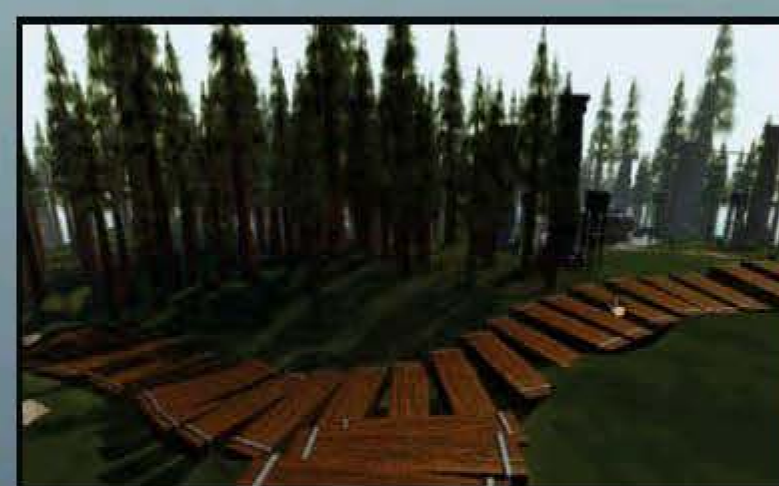




» [PC] Averiguar por qué estás en una isla se convirtió en un tema recurrente para una larga lista de juegos que bebían de *Myst*.







que al principio sirven de tutorial, pero que después comienzan a describir un elemento, llamado Null, y luego representan el descenso de su autor AS hacia la locura. A medida que avanza el juego, las notas de AS se vuelven más volátiles y la experiencia es inquietante, especialmente cuando el jugador parece tener alucinaciones.

Pero el elemento más destacado de *The Room* es la dificultad de sus puzles, que parecen coincidir hábilmente con la aptitud fluctuante del jugador. Esta progresión intuitiva también está en deuda con *Myst*. "Cuando comenzamos, nunca había diseñado un puzle antes, así que jugué y miré partidas de un montón de juegos de puzles y aventuras para familiarizarme con cómo funcionaban estos juegos", dice el creativo principal de *The Room*, Mark Hamilton.

"Vi una partida de *Myst*, de un jugador que se lo había terminado hacía años, pero que no lo había jugado desde entonces. Tener un recuerdo lejano de los puzles le permitió jugar sin quedarse atascado. Fue realmente interesante para mí, ya que hizo que un juego que es conocido por ser lento y complicado fluyera muy bien: siempre tenía una vaga idea de qué hacer a continuación. "Quería que *The Room* fluyera así; siempre debes saber lo que tienes que hacer", explica. "Como si siempre estuviera en la punta de la lengua".

A Mark le cautivó particularmente un contemporáneo de *Myst*, *The Labyrinth Of Time*, producido en 1993 por Bradley Schenck y Michal Todorovic. Para él fue una experiencia inquietante y admitió que sus pasillos están "arraigados en su psique".

Al igual que en *Timelapse*, se realizó una gran cantidad de investigaciones académicas en áreas que normalmente no se asocian con los videojuegos. "Gran parte de la inspiración para los puzles vino de darle a cada nivel un tema concreto", dice Mark. "Por lo general, investigamos mucho, visitamos museos y revisamos libros para recopilar objetos, mecanismos y dispositivos que encajaran con el tema y ver cómo se podían introducir en los puzles".

The Room fue descargado por mucha gente que buscaba puzles rápidos para jugar desde el móvil y que no estaba al tanto de la existencia de *Myst* y su influencia. Un juego reciente, que fue muy transparente sobre cómo *Myst* ayudó a darle forma, fue *The Witness*, publicado en 2016 por Thekla. *The Witness* tenía numerosos elementos recurrentes (el entorno de la isla misteriosa; un jugador sin nombre que tiene que reconstruir la narrativa; resolución de puzles no lineales), pero también fue uno de los juegos de aventuras gráficas más ricos jamás creados.

La isla de *The Witness* era un mundo que tenía muchas estructuras meticulosamente detalladas, como castillos, molinos de viento, iglesias y fortalezas, junto con árboles, montañas y paisajes terrestres y marinos. No tuvo un director de arte que forjara una visión única, sino que Orsi Spanyol, Luis Antonio y Eric Anderson trabajaron en colaboración con el diseñador principal Jonathan Blow.

Eric era un veterano de este estilo de aventuras, ya que había estado en Cyan desde el 2000 y había trabajado en *Myst 5* y *Myst Online*, pero descubrió que el proceso utilizado para diseñar *The Witness* era 'revolucionario' en su detalle y realismo.

"Trabajamos con paisajistas y arquitectos", nos dice Eric. "Construí el templo en el desierto y estaba basado en estructuras egipcias y mesoamericanas reales. [Recreamos] la forma en la que los pueblos antiguos habrían construido las estructuras, cómo se habrían construido las vigas, cómo se resistirían contra la gravedad y cómo se desmoronarían".

"Para mí fue una forma revolucionaria de trabajar", continúa. "Me resultó mucho más fácil mirar el mundo real y luego convertirlo en un juego, porque me resulta mucho más difícil hacer cosas de fantasía para videojuegos para después esperar que los jugadores respondan de la manera que tú quieres".

Debido a las notables ubicaciones, los desarrolladores de *The Witness* no tenían miedo de separar los 650 puzles del entorno natural, ya que los paneles del laberinto le daban un fuerte contraste moderno y, a diferencia de *Myst* o juegos del estilo mencionados, se encuentran fácilmente, lo que hacía la jugabilidad más fluida. "Es muy raro que te acercaras a un panel y no supieras cómo interactuarías con él", destaca Eric. "Esa es una gran desviación de *Myst*. Una de las grandes quejas de *Myst* era que algunas de las pantallas eran una búsqueda de píxeles: no sabías qué partes de la pantalla eran interactivas y cuáles no, y sé que eso era algo de lo que Jonathan [Blow] intentó alejarse muy conscientemente, y es por eso que el estilo artístico terminó luciendo de la manera en que lo hizo".

EL LEGADO DE MYST

LOS FANS DE MYST ESTÁN BIEN SERVIDOS CON UNA GRAN CANTIDAD DE JUEGOS QUE OFRECEN UNA AVENTURA IGUAL DE INQUIETANTE. AQUÍ TENÉIS CINCO TÍTULOS QUE RECOGEN EL TESTIGO DEL TÍTULO CLÁSICO DE CIAN



QUERN – UNDYING THOUGHTS 2016

2016 fue un gran año para los fans de *Myst*. *Obduction*, *The Witness* y *Quern - Undying Thoughts* se estrenaron ese año. Este último mostraba sus influencias de *Myst* desde el principio, teletransportando al jugador a una isla misteriosa donde los puzles incluyen engranajes y artilugios mecánicos.



THE TALOS PRINCIPLE 2014

Desarrollado por el equipo de *Serious Sam*, es un título de aventuras meditativo de resolver puzles. Los fans de *Myst* disfrutarán de las reflexiones filosóficas de *The Talos Principle* y de que se les pregunte en algunos puntos del juego en qué naturaleza de la conciencia creen.



ETHER ONE 2014

Reconstruir recuerdos es un tema común del legado *Myst*, y White Paper Games lo llevó más allá. Resuelves puzles investigando los pensamientos de una mujer de 69 años con demencia que vive en la ciudad de Pinwheel. La atmósfera inmersiva también resulta familiar.



LAKE RIDDEN 2017

Imagina *Myst* como un juego de terror retro al estilo *Stranger Things*. Su narrativa se construye a través de fragmentos de diarios y cuadernos. Está ambientado en el Maine de 1988, a lo Stephen King, y ofrece un montón de puzles a resolver y acertijos que decodificar.



DEAR ESTHER 2012

Es discutible si los walking simulators se inspiraron en *Myst* o en FPS como *Quake*, pero rasca bajo Dear Esther y encontrarás elementos suyos. Tiene la isla, artefactos olvidados y una trama contada a través de un monólogo interno de cartas.



MYST
REBOOTS

Después del gran éxito de Myst, era inevitable que se hicieran una serie de secuelas, especialmente a medida que los ordenadores se volvían más potentes.

"*Myst* nos dio libertad creativa para *Riven*", destaca Rand Miller. "Podíamos hacer lo que quisiéramos. Aceptamos sueldos que eran bastante modestos y simplemente reinvertimos el dinero de la empresa en nuevos proyectos". Al escuchar esto, no sorprende saber que la secuela de *Riven* fue épica en comparación con *Myst*. Publicado en 1997 en cinco CDs, mejoró las imágenes del original, y esta vez incluyó habitantes reales. Sus puzles eran más coherentes, aunque se dice que el 80 por ciento no pudo completarlos, y los vídeos de Rand y Robyn Miller parecen más profesionales, menos caseros. Fue un bestseller, pero comercialmente un fracaso en comparación con su predecesor, y no tan festejado por los fans. .

Myst III: Exile, de 2001, situaba la trama diez años después de los eventos de *Riven*. La música no fue compuesta por Robyn, sino por Jack Wall, que dio a los seis nuevos mundos del juego "su propia voz" e hizo esto ampliando el repertorio de instrumentos utilizados (Robyn había usado solo un sintetizador para *Myst* y *Riven*). Los puzles daban una sensación diferente y estaban vinculados de manera más intuitiva por temas y, a diferencia de los dos primeros juegos, eran más fáciles de localizar, su dificultad era menos abrumadora que la de *Riven* y la consecuencia de tirar de las palancas, etc., era más evidente. La vista del jugador ahora se podía girar 360 grados, algo que se estaba volviendo común en los FPS: *Halo* se lanzó en el mismo año que *Exile*, por ejemplo. Visualmente era sorprendente, con la representación del entorno haciendo que los objetos como las hojas se destacaran y, por primera vez, el full-motion video se mezclaba perfectamente con el juego.

Exile fue el más cinematográfico de los tres juegos, e incluso contó con el actor Brad Dourif. La saga dio un giro sin precedentes en 2003 con *Uru: Ages Beyond Myst*, que se ambientaba en los tiempos modernos y aparentemente iba en contra del mantra de los Miller de "sin muertes", ya que un personaje podía caer de forma mortal. Fue un fracaso comercial (aunque desde entonces ha ganado seguidores de culto), pero fue el primero en incluir renderizado en tiempo real. *Myst IV: Revelation*, lanzado al año siguiente, perfeccionó los gráficos 3D en tiempo real, que se mezclaron con vídeos prerrenderizados y parecía una secuela directa de *Exile*. El movimiento desinhibido del jugador se perfeccionó en *Myst V: End Of Ages* en 2005, el último de la saga ... excepto por *Myst Online: Uru Live*, que se lanzó dos años después, añadiendo un componente multijugador que faltaba en *Uru: Ages Beyond*. "Lo vimos como una evolución", añade Rand. "Simplemente experimentamos tratando de hacer estos mundos un poco más interesantes".



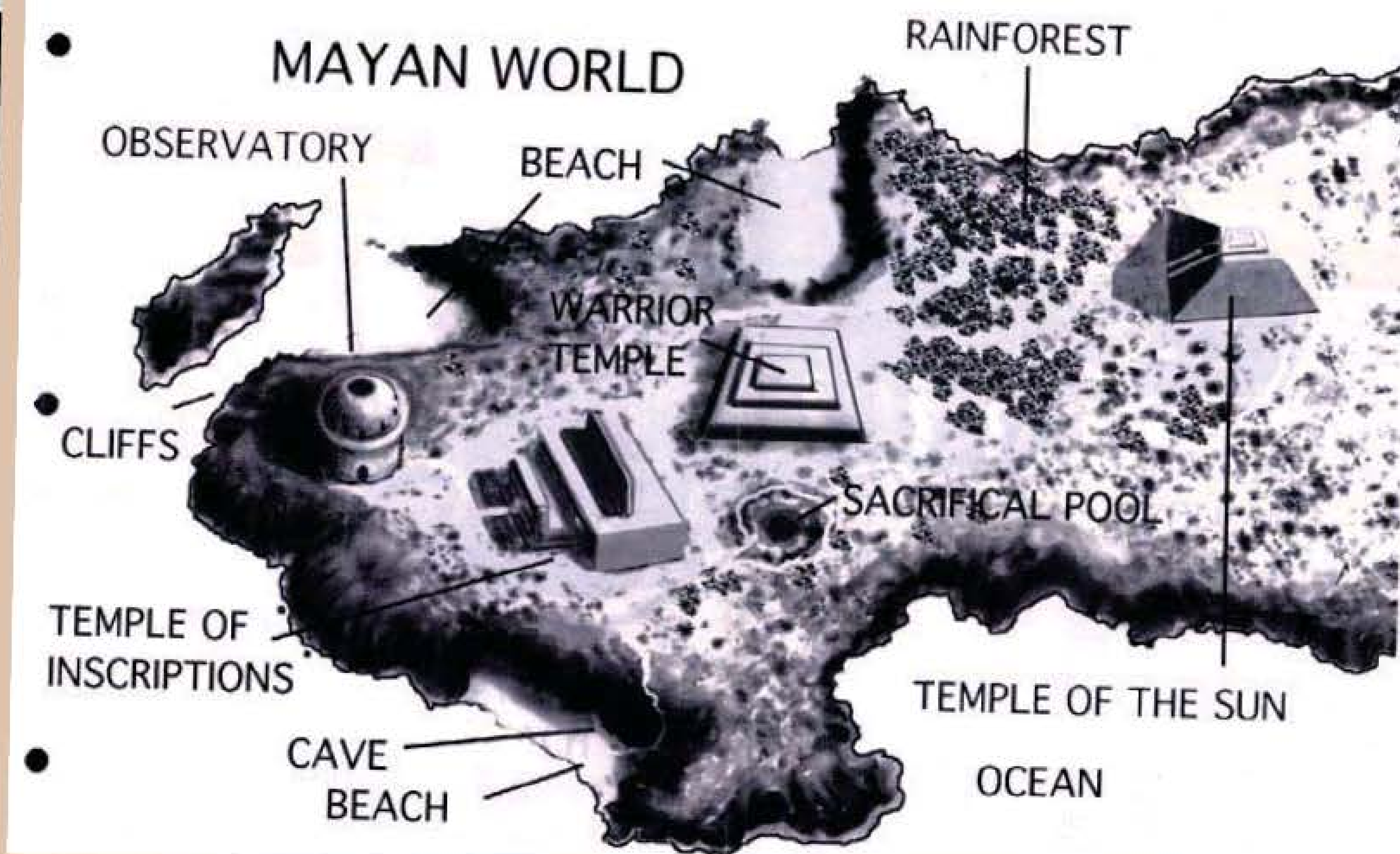
» [PC] *RHEM* ha demostrado ser increíblemente popular y ha recibido tres secuelas.



» [PC] *Obduction*, financiado a través de Kickstarter, demostró que los Miller todavía eran expertos en crear aventuras ingeniosas.



» [PS4] *The Witness* fue muy bien recibido por la crítica y tiene una puntuación en *Metacritic* del 87 % en PC y PS4.



MYST VS TIMELAPSE

El debate sobre los mejores herederos de Myst nunca tendrá una respuesta definitiva, pero Timelapse tiene muchos admiradores.

Rick Barba, autor de la guía de Prima Games sobre *Timelapse*, escribe: "Sí, [esa] primera impresión es correcta: *Timelapse* se inspiró en *Myst*. Pero sin duda vuestra segunda impresión fue la misma que la mía: este juego lleva el género establecido por *Myst* a nuevos niveles. Atravesando el universo de *Timelapse* no puedes dejar de admirar la integridad del producto, la notable atención al detalle en todas las fases del diseño: arte y animación, música y sonido, diseño de puzles y jugabilidad, escritura e historia. Claramente, *Timelapse* se hizo con mucho amor".

Saber que gran parte del entorno en *The Witness* no es un puzle permite al jugador explorar la isla de manera similar a un walking simulator. Esto inteligentemente ayuda con la resolución de puzles, ya que cuando un jugador deambula por *The Witness*, puede usar este tiempo para pensar cómo resolver los paneles. Otra desviación de otros juegos al estilo *Myst* es cómo los terminales finalmente se conectan para formar una narrativa, tal y como se muestra en el primer ejemplo cuando se resuelven suficientes redes de electricidad como para que los rayos de luz se disparen hacia la montaña más alta de la isla.

Todos estos elementos hicieron de *The Witness* una experiencia épica que vendió 100.000 copias en su primera semana de lanzamiento. Este éxito es comparable a la popularidad de *Myst*, que vendió millones de copias cuando Rand dijo que habría estado contento con una fracción de eso.

Eric cree que la popularidad de *The Witness* se debe a dos factores: su estética original, con sus estructuras creadas meticulosamente, y su modo de juego meditativo al estilo *Myst*.

"*Myst* hizo un muy buen trabajo al abrir este tipo de juegos a personas que nunca habían jugado a videojuegos anteriormente", dice. Rand sería el primero en decir que fue una cuestión de elegir bien el momento. Impulsó las ventas de CD ROM y viceversa: la gente consiguió ese juego lo quisiera o no debido a ofertas en formato físico. Enseñó a un montón de personas que nunca se consideraron jugadores que podían disfrutar de este tipo de medios digitales.

"Para cuando salió *The Witness*, no creo que estuviera en la misma situación", continúa Eric. "Pero creo que se benefició de las personas que habían jugado a *Myst* y disfrutaban de ese tipo de juego solitario en el que avanzas a tu propio ritmo".

El año del lanzamiento de *The Witness* también sería memorable para los fans de *Myst* porque la aventura de ciencia ficción *Obduction*, de Cyan, se lanzó después de recaudar más de 1 millón de dólares en una campaña de Kickstarter.

Obduction es un poco como *Myst* en el espacio, pero también tiene muchos de los elementos de exploración que hicieron que *The Witness* fuera tan innovador. También volvió a unir a la "banda" cuando Robyn Miller volvió para componer la banda sonora y aparecer en las secuencias con actores reales, como en los juegos anteriores de *Myst*.

Eric, que regresó a Cyan antes de que *The Witness* se terminara para trabajar en *Obduction*, lo describe como un sucesor espiritual de *Myst*, pero que casi se convirtió en un shooter espacial como *Halo*.

"Al final, queríamos hacer algo con el espíritu de un juego Cyan que los fans quisieran financiar", dice. "Con un estilo moderno y un motor de juego moderno. Mejores gráficos y más interactividad. Rand fue un gran defensor de la realidad virtual desde el principio. Y eso se convirtió en un gran argumento de venta".

Obduction también ofreció a los jugadores un poco de ayuda cuando se trata de resolver puzles y exige grandes habilidades de observación para avanzar. En esto es el más *Myst* de todos sus herederos. También es el trabajo del que Rand parece más orgulloso, porque demostró que esta dificultad es exactamente lo que querían sus fans, a pesar de que había pasado mucho tiempo desde *Myst*.

"Sabíamos desde el principio que con *Obduction* no tendríamos el presupuesto de *Riven* [secuela de *Myst*]", revela Rand. "Pero fue muy satisfactorio poder ser financiado por entusiastas que seguían apreciando algo nuevo de nosotros. [Desde 1989 con *The Manhole*] cada juego que hicimos nos dio dinero para permitirnos hacer el siguiente. Todavía estoy igual de emocionado por lo que está pasando, lo que es extraño. He estado haciendo esto durante mucho tiempo, ¿quién diría que iba a poder hacer juegos de ordenador durante tanto tiempo?".

Demuestra que, a diferencia de cualquier otro juego, *Myst* inspira tanta lealtad que los fans, devotos que han sido bien atendidos con numerosas secuelas y títulos como *Obduction*, aún financiarían otro título en una línea similar. El clamor por los juegos al estilo *Myst* parece ser ilimitado a pesar de los años transcurridos, y es una lealtad que Rand encuentra aleccionadora.

Le pedimos al cocreador de *Myst* que resuma cómo se siente acerca de este legado, a lo que responde: "Cuando comenzamos *Myst* nos dimos cuenta de que lo estábamos haciendo para un público mayor, pero nuestras raíces eran mundos caprichosos para los niños, como *The Manhole*", responde.

"No creo que hayamos planeado nada de esto. Fueron solo experimentos. Tienes personas que están de vacaciones y ven algo que les recuerda a *Myst*. Es muy gratificante que algo tan pequeño haya tenido tanta influencia en las personas".

Quizás el verdadero legado de *Myst* no sean los muchos juegos que ayudó a inspirar, sino la forma en la que cambió a todos los que pasaron horas deambulando por su isla abandonada. No es de extrañar que las personas que estaban de vacaciones, como dice Rand, encontraran edificios que les recordaban al juego, ya que estaba metido en muchas de nuestras mentes.

Tanto es así que su propio nombre ha resultado profético ya que, al igual que la niebla, su impacto sigue siendo omnipresente, ineludible y con frecuencia altera la forma en la que vemos el mundo e influye en lo que jugamos. ★

CÓMO SE HIZO

SCUBA DIVE

La pasión por la exploración ha formado parte de la naturaleza humana desde el principio de los tiempos, algo que se plasmó en videojuegos en forma de píxeles. Uno de los mejores ejemplos es esta odisea submarina de Durell, que nos sigue cautivando como el primer día.

TEXTO DE GRAEME MASON



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** DURELL SOFTWARE
- » **DESARROLL.:** MIKE RICHARDSON
- » **LANZAMIENTO:** 1983
- » **SISTEMAS:** ZX SPECTRUM, VARIOS
- » **GÉNERO:** AVENTURA

Ubicada en Taunton, Somerset, Durell Software se convirtió en uno de los principales desarrolladores, particularmente para ZX Spectrum, que impulsaron la industria del Reino Unido a principios de los 80. Fundada por Robert White en 1982 con un capital de apenas 100 libras, la compañía había dado un sonoro campanazo con el fantástico *Harrier Attack* y el jovial plataformas *Jungle Trouble*. Al año siguiente ya estaban listos para escalar las altas cimas de los 48K y más allá. "Habíamos terminado *Harrier Attack*", comienza Robert, "y queríamos dar el siguiente paso. Se me ocurrió la idea del escenario submarino, porque me parecía divertido, además de que no conocía nada similar, a nivel gráfico, por entonces". Por entonces, el programador Mike Richardson trabajaba para Durell, como freelance. "Robert quería un juego que fuera como *Frogger*, y discutimos la idea en las oficinas de Durell, durante unas horas, junto a Ron Jeffs y probablemente más gente". Aunque Mike no era precisamente un fan del buceo ("tengo miedo a ahogarme y no soy capaz de nadar más allá de unos metros", admite), la idea de una aventura subacuática se afianzó y tanto él como Ron, el programador interno de Durell, se enfrascaron a desarrollar el juego, por separado, sobre el esquema que habían concretado con Robert. "Mike, como siempre, llevó el concepto mucho más allá, de modo que terminó pareciéndose más a un acuario que a un juego de ordenador", dice Robert. "Cuando trabajas con alguien con tanto talento como él, no tiene mucho sentido ponerle barreras; simplemente me limité a dejarle hacer".

Aunque al programador no le entusiasma meterse en el agua, sentarse sobre ella siempre le ha parecido un pasatiempo muy aceptable. "Me encanta el agua, la pesca y los barcos", dice Mike, "y solía ir a pescar cuando era adolescente". Este deporte le sirvió a Mike para diseñar *Scuba Dive*. "Tenía una idea general de las formas y los movimientos de los peces, y al



MÁS DEL AUTOR

HARRIER ATTACK
SISTEMA: VARIOS
AÑOS: 1983

THANATOS
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1986

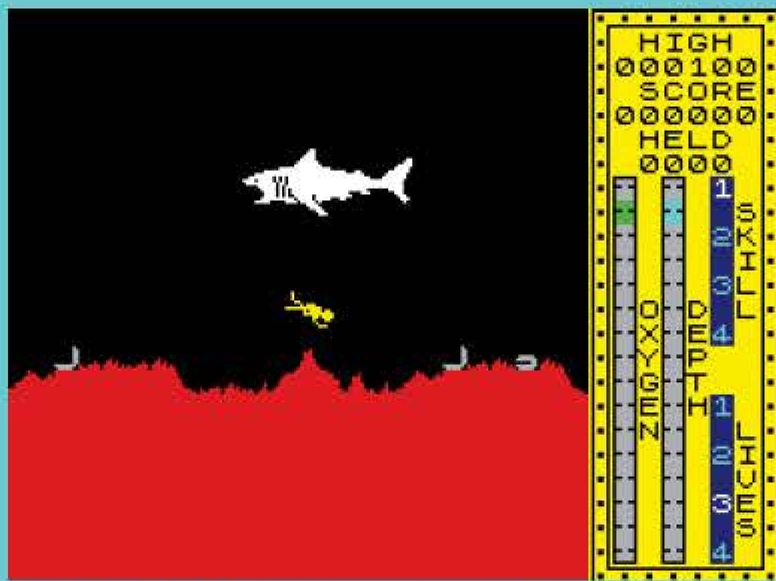
TURBO ESPRIT (EN IMAGEN)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1986



» El programador de *Scuba Dive*, Mike Richardson.



» [Oric] Explorando las grutas submarinas del *Scuba Dive* de Oric.



» [ZX Spectrum] Al igual que en el gran éxito *Jaws*, *Scuba Dive*, explota nuestro miedo visceral a los tiburones.



» [C64] Al perder una vida, tu buceador herido se hunde en el fondo del mar, solo para ser llevado por un ágil pulpo.

no existir aún Internet, utilicé libros que teníamos por casa como referencia". ¿Y tal vez cierto éxito de taquilla de 1975? "Había visto *Tiburón* muchas veces en el cine", sonríe Mike. "Así que, cuando me puse a crear los grandes tiburones, tuve aquella película bastante en mente". Cuando el jugador está siendo perseguido por el amenazante gran blanco del juego es imposible no acordarse del famoso taquillazo de Steven Spielberg.

Scuba Dive comienza con el valiente buceador encaramado en el costado de un pequeño bote, listo para sumergirse en las profundidades. Bajo las olas hay tesoros por descubrir y recuperar, pero desafortunadamente no es único lo que le espera,. Entre la fauna marina del juego se pueden contar anguilas eléctricas , medusas y tiburones enormes. Y, por supuesto, no falta el clásico tentáculo gigante que guarda el tesoro dentro de la cueva. "Respecto al pulpo, probablemente estaba pensando en *20.000 leguas de viaje submarino*, mientras que la medusa provenía de un artículo sobre la carabela portuguesa que encontré en su día en una enciclopedia había en mi escuela", explica Mike. Sin los millones de referencias que tenemos hoy en día a golpe de click, Mike pasó horas diseñando los gráficos sobre papel milimetrado, convirtiéndolos posteriormente en hexadecimal, y programando para ver cómo podría funcionar mejor dentro de la limitada paleta de colores del Spectrum. Respecto al diseño de la mecánica, la idea era que el buceador pudiera defenderse de las criaturas de las profundidades. Pero Robert White, o más bien la Señora White, tenían otras ideas.

"El aspecto visual y la mecánica quedó en manos de Mike", dice Robert, "aunque yo había previsto que se podría utilizar algún tipo de rifle de arpón. Sin embargo, mi esposa insistió en que ya habíamos metido mucho disparo en *Harrier Attack*, así que ese concepto saltó ▶

"TENÍA UNA IDEA GENERAL DE LAS FORMAS Y EL MOVIMIENTO DE LOS PECES, Y RECURRÍ A LIBROS QUE TENÍA EN CASA COMO REFERENCIA"
MIKE RICHARDSON

DISPONGO DE BARCOS

Las tres versiones de *Scuba Dive* contaban cada una con una embarcación diferente desde la que saltar. ¿Cual era tu favorita?

ZX SPECTRUM



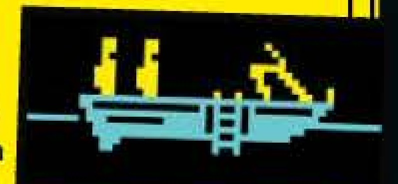
Elegante y de aspecto veloz, el barco de Spectrum tenía eslora suficiente para albergar a tres buceadores.

COMMODORE 64



Más parecido a un yate de lujo que a un barco de buceo, la versión C64 presentaba un barco de gran eslora y sin gente a bordo.

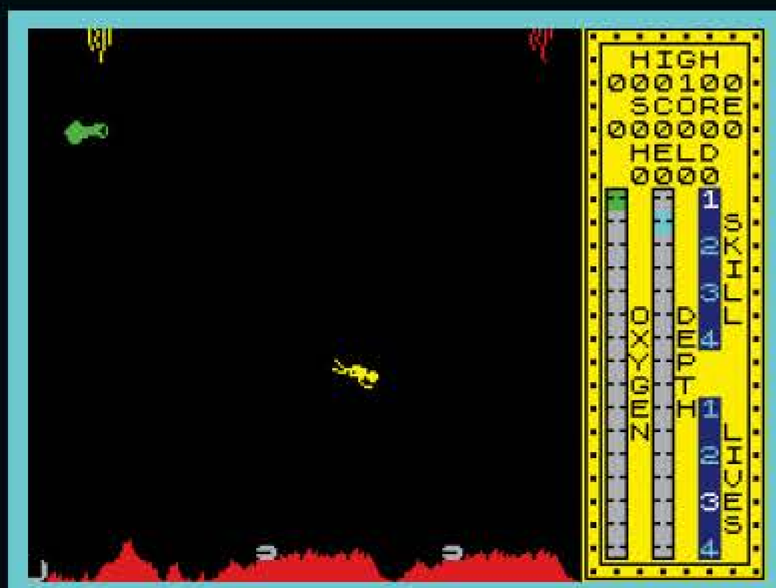
ORIC



Los pobres buceadores de Oric apenas contaban con bote de remos, pero eh... ¡tenían una escalera para descender!

LAS CONVERSIONES

QUÉ VERSIONES SALIERON A FLOTES Y CUALES SE HUNDIERON







ZX SPECTRUM

■ La versión original, y el juego que acabaría convirtiéndose en un clásico para el sistema. Con su ingenioso sistema de control rotatorio, su fantástica fauna submarina y sus niveles generados aleatoriamente, es un auténtico placer explorar el fondo marino y las escarpadas cavernas de *Scuba Dive*. La tensión siempre está garantizada, debido al menguante suministro de aire y la necesidad de seguir explorando un poco más allá.

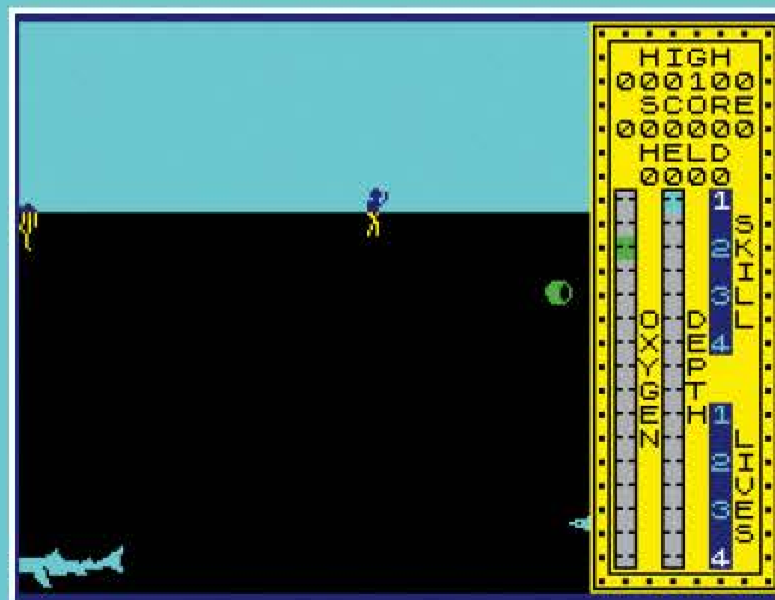
COMMODORE 64

■ Tras ver como su experto en el procesador 6502, y autor de *Harrier Attack*, se largaba a la industria del automóvil, Durell reclutó a un nuevo programador para hacerse cargo del port para C64. Por desgracia, prescindió de muchos de los elementos que hicieron grande al original de Spectrum, ofreciendo un control poco manejable, gráficos pochos y una jugabilidad exasperante. Esto acabaría dando como resultado una experiencia profundamente insatisfactoria.

ORIC

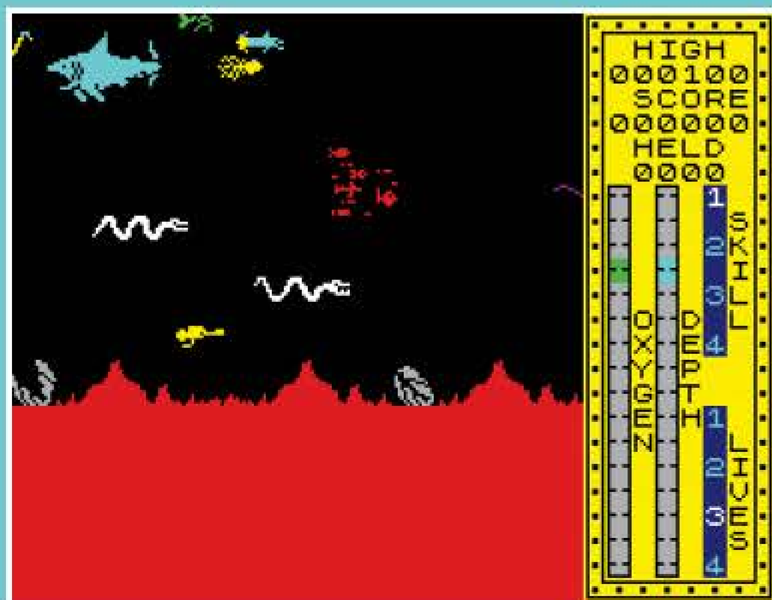
■ El programador de Durell Ron Jeffs se hizo cargo de la adaptación de *Scuba Dive* para el Oric, e hizo un buen trabajo a la hora de competir con el juego de Mike Richardson, aunque, al igual que sucedió en C64, no utilizó el control rotatorio. Sin embargo el submarinista se mueve hábilmente, lo que aporta un buen grado de jugabilidad, pesar de algunos gráficos extraños, como el peculiar ser de los brazos extensible y cierta estrella de mar chillona.

HASTA EL FONDO CÓMO ALCANZAR EL ÉXITO BAJO EL AGUA



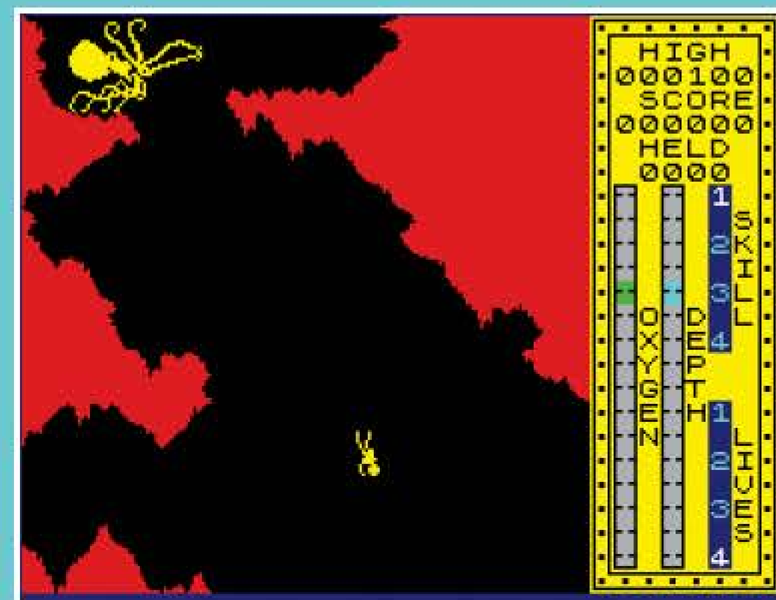
VIGILA EL SUMINISTRO DE AIRE

El equilibrio entre la exploración y el suministro de aire es una batalla constante en *Scuba Dive*. ¿Te arriesgarás a entrar en una cueva más con la esperanza de encontrar otro tesoro? Asegúrate de saber cómo volver y mantén un ojo en los medidores.



UN OCÉANO EN HORA PUNTA

Harrier Attack comenzó como un clon de *Scramble*, y la idea original de *Scuba Dive* surgió de otra recreativa: *Frogger*. Una huella que se aprecia al ver en acción a toda esa fauna marina moviéndose a izquierda y derecha de la pantalla.



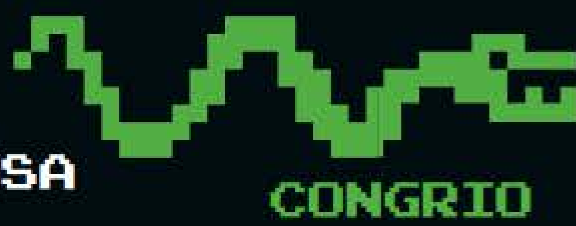
RIESGO Y RECOMPENSA

Poco después de sumergirte te encontrarás al pulpo gigante, con sus amenazadores tentáculos protegiendo la entrada a las cavernas de abajo. Es una criatura difícil de esquivar, pero si lo logras tendrás acceso a generosas recompensas.

MAR ADENTRO

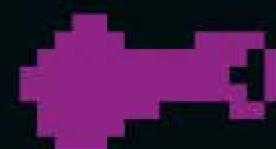
ALGUNAS DE LAS CRIATURAS QUE TE ESPERAN EN LAS PROFUNDIDADES

















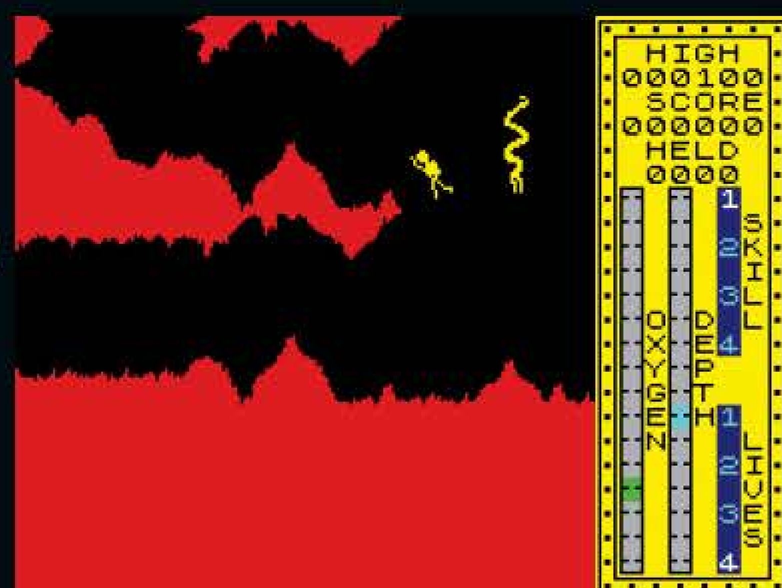
TIBURÓN MEDIANO



por la ventana". Dado que la gran mayoría de los juegos requerían algún tipo de violencia, la noción de que el protagonista estuviera desarmado podría habría sido mal recibida por Mike. Pero no fue así. "Personalmente, estaba bastante contento de dejar las armas fuera", dice. "No creo que el juego las necesitara, aunque fuera una decisión que no se ajustara demasiado a la mayoría de la producción de Durell. Pero, recuerdo que fue un asunto que se discutió en su momento".

En lugar de dar a los jugadores la oportunidad de empalar a la inocente fauna marina, la mecánica de *Scuba Dive* se enfocaba hacia el descenso a las profundidades y una cuidadosa exploración, con el objetivo de recuperar la mayor cantidad de tesoros posibles dentro de un estricto límite de tiempo.

> "LA RECEPCIÓN QUE TUVO EL JUEGO FUE FANTÁSTICA"
> MIKE RICHARDSON

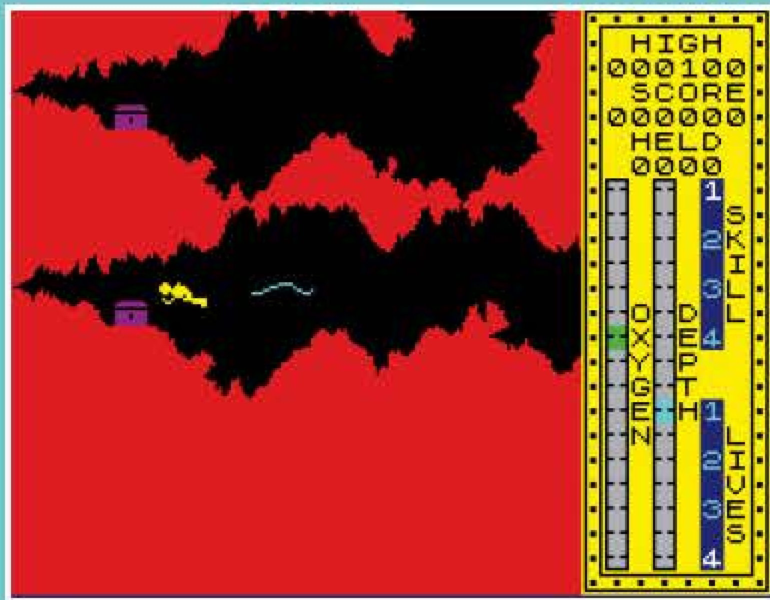


» [ZX Spectrum] De regreso a la superficie, esquivando una vez más a la fauna de las profundidades.

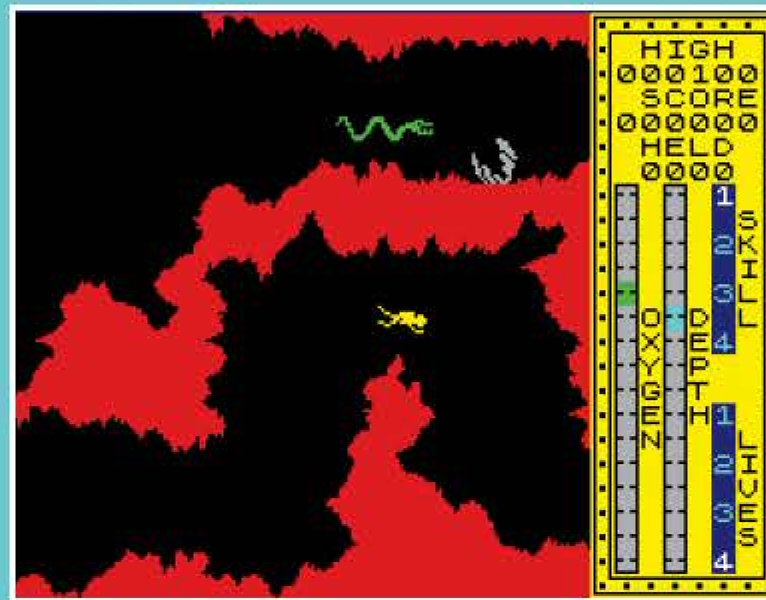
"Pensaba que el juego debía incorporar un cierto sentido de urgencia, es decir, el aire se te acaba, así como una manera de recompensar la exploración con nuevas pantallas", señala Mike. Aunque se pueden encontrar nuevos tanques de aire con los que prolongar la estancia del jugador bajo el agua, la intensidad y la tensión de gestionar el aire que te queda con la búsqueda de nuevos hallazgos y tesoros, así como evitar las diversas bestias que se cruzan en tu peripecia submarina, hace que el buceo se convierta en una experiencia evocadora en la que intentas regresar al barco de una sola pieza, sin que haya un segundo de descanso para nuestro héroe enfundado en goma. "La mecánica de *Scuba Dive* era tan buena que, aún que fuera difícil, podía seguir disfrutando al ver a los peces", recuerda Robert. "Y no había razón para crear un juego que implicara disparos. Los juegos de Mario y Sonic tampoco es que tengas muchos".

Una de las primeras decisiones de diseño que Mike tomó fue utilizar un fondo negro para el juego, en lugar del esperado azul. "En el Spectrum tenía que ser negro", sonríe. "Los colores resaltan mucho mejor contra el negro, y dado que el atributo de hardware 'BRIGHT' de la pantalla se aplicaba tanto al color de primer plano como al fondo, si se usaba en cualquier cosa que no fuera un fondo negro se obtenía un halo de brillantes cuadrados de fondo". Como resultado, Mike fue capaz de introducir mucho más colorido en su juego, junto con el fondo marino generado aleatoriamente. "Aquello fue muy fácil: utilicé un simple generador de número aleatorios para seleccionar un conjunto de tiles de 8x8 caracteres, y luego solo tuve que asegurarme de que las entradas y las salidas de la cuevas coincidieran".

A pesar de su orografía cambiante y su fauna, lo que más impresiona, incluso hoy en día, es el diminuto, aunque realista, submarinista de *Scuba Dive*. Suspendido en el fondo del mar,



¡A POR EL BOTÍN!
Los cofres con tesoros te esperan en las profundidades, a menudo al final de una cueva escarpada. Todo este botín debe ser recogido y llevado a la superficie. Y vigila las ostras: en ocasiones podrás encontrar valiosas perlas en su interior.



ESTO SE ESTRECHA PELIGROSAMENTE
Los controles rotatorios del juego de Spectrum permiten un control preciso y bastante necesario, teniendo en cuenta las angostas cuevas que esconde Scuba Dive. Aunque el aire se acaba, calcula bien tus movimientos antes de provocar un desastre.

> "COMO EL C64 USABA UN PROCESADOR DISTINTO, NUNCA SE BARAJó QUE MIKE PROGRAMARA ESA VERSIóN. POR DESGRACIA, EL AUTOR DE HARRIER ATTACK SE FUE PARA PROGRAMAR CADENAS DE MONTAJE DE VEHíCULOS"
> ROBERT WHITE

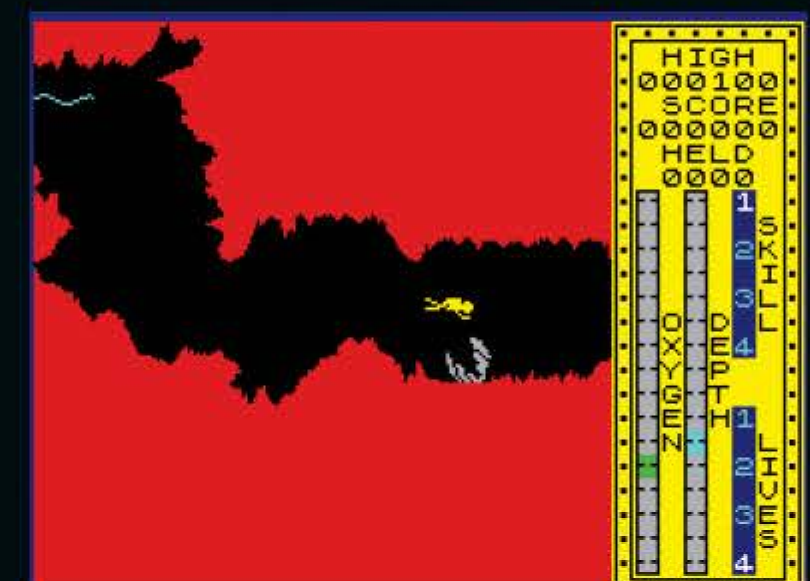
este aventurero se mueve constantemente, luchando no solo contra tiburones y medusas, sino también contra las corrientes del océano. Controlar al buceador entre las estrechas cavernas podría haber supuesto un problema para la mecánica; afortunadamente Mike empleó un método rotativo que le dio al jugador un control preciso sobre su aquanauta. "[El control rotativo] permitía una mejor precisión a la hora de manejar al buceador", explica Mike. "Por ejemplo, al recoger las perlas, el jugador puede acercarse horizontalmente y luego rotar para recogerlas, utilizando un control directo. No habría sido posible girar sin avanzar, lo que podría haber provocado situaciones desafortunadas en algunas situaciones". El resultado fue un mundo acuático vivo y convincente, en el que el jugador podía aventurarse fácilmente, recogiendo tesoros o simplemente explorando nuevos lugares".

La versión ZX Spectrum de *Scuba Dive* le llevó a Mike tres de trabajo. "Creo que utilicé cintas de cassette como medio de almacenamiento durante el desarrollo, dos copias para cada nuevo avance, para tener una copia de seguridad. Fue arduo", dice con una mueca. "Pero la memoria no fue un problema. Cuando me quedé sin memoria el juego estaba prácticamente terminado. Fue en cierta medida una limitación útil, pero siempre había algo más que se podría haber añadido algo más". En el caso de *Scuba Dive*, ese 'algo' habría sido más trama y tareas para el jugador, además de mejoras gráficas que hubieran acentuado la temática submarina. "Me habría gustado alcanzar mayores objetivos, pero no creo que me esforzara demasiado. Por lo que había visto en otros juego de la época, el fondo y la trama eran generalmente simples, y no me suponían ningún extra para mí. Habría estado bien incorporar algunas burbujas, pero me quedé sin memoria antes de poder añadirlas".

Comercializado en el otoño de 1983, Scuba Dive se convirtió en un éxito instantáneo, cautivando a la crítica y a los jugadores por igual, gracias a su original premisa y su seductora mecánica. "La respuesta por parte de los jugadores y la prensa fue fantástica", dice Mike. "No hay sensación parecía a recibir ese tipo de atención. Aquel periodo fue el mundo culminante de mi carrera".



» [C64] Tras lograr abrirnos camino en los primeros metros de inmersión llega el momento de bucear hasta el fondo en C64.



» [ZX] El preciso control rotatorio de Spectrum se agradecía a la hora de recorrer grutas tan estrechas como esta.

Por desgracia en el caso del rival del Spectrum, el Commodore 64, las cosas no resultaron tan bien, como explica Robert. "Como el C64 utilizaba un procesador diferente nunca se barajó que Mike programara esa versión. Quedé muy contento por el port de *Harrier Attack*, pero su responsable se fue a programar robots para cadenas de montaje de coches". La versión que conocieron los usuarios de C64, aunque estéticamente similar al original de Spectrum, ofrecía un esquema de control completamente distinto lo que, unido a unos gráficos poco atractivos, hizo de *Scuba Dive* una experiencia completamente distinta. El precioso control rotatorio de Spectrum fue reemplazo por un torpe control de cuatro direcciones que le quitó toda la diversión al juego. Por su parte, Ron Jeffs, de Durell, se encargó de crear la adaptación para el Oric. "Ron siempre se encargaba de los ports para Orice, pero su *Scuba Dive* no tuvo el atractivo visual de la versión original de Mike", señala Robert. "¡Pero era mucho mejor que la conversión de Commodore 64!"

Pese a salir en otras plataformas, *Scuba Dive* siempre será considerado un clásico de ZX Spectrum, un juego que ayudó a consolidar la respetada posición de Durell en el mercado. "Nos alivió un montón", revela Robert. "Ahora teníamos dinero para invertir en publicidad, así como para el personal de administración y las oficinas. ¡Se acabó trabajar en un pequeño ático!". Para Mike Richarson supuso otro paso evolutivo en su carrera como programador. "Quería que cada nuevo juego que programara fuera diferente a cualquier otro, que los jugadores no se aburrieran. Quizás no era una idea desde un punto de vista empresarial, pero eso no me interesaba". Con una impresionante lista de juegos en su haber, no podemos dejar de preguntar a Mike sobre dónde sitúa *Scuba Dive* entre sus numerosos éxitos. "Entre mis favoritos estaría el tercero", dice pensativo. "Me gusta *Turbo Esprit* por su nivel técnico, y *Thanatos* por su animación. Luego estaría *Scuba Dive*, de nuevo por su animación, y también por que me gusta mucho pescar".

Una medalla de bronce, detrás de *Turbo Esprit* y *Thanatos* no es nada de lo que avergonzarse, especialmente para un juego que fue creado tres años antes que sus rivales. "Puede que *Scuba Dive* no fuera tan popular como *Harrier Attack* o *Saboteur*, o tan avanzado a nivel técnico como *Combat Lynx* o *Turbo Esprit*, pero era un placer para la vista, era divertido y fue un éxito notable", concluye Robert. "También estoy orgulloso de que hiciéramos un juego que no implicara matar nada". En el tumultuoso mundo de hoy, más que nunca, siempre habrá un lugar para la pacífica y serena belleza de *Scuba Dive*.

EL SHURIKEN DESCONOCIDO

RESCATE NINJA



Shinobi, Ninja Gaiden, Ninja Warriors… Posiblemente conozcas de primera mano algunos de los mejores videojuegos de ninjas. Al fin y al cabo, hablamos de auténticos referentes. Por eso, ninjitsu mediante, tiraremos por un camino en el que destacaremos algunos buenos títulos de enmascarados semblantes orientales que quizás hayan pasado demasiado desapercibidos para el gran público.

Por José Manuel Fernández "Spidey"

Por malo que sea un videojuego, si tiene un ninja… ¡la cosa mejora! Aquellos asesinos nipones que dominaban el arte del ninjitsu fueron un absoluto icono de los 80, y lo invadían todo por doquier, a sabiendas de que el público recibiría sus enmascaradas facciones con los brazos abiertos. Un ninja era el protagonista definitivo y, en otro orden de cosas, el enemigo predilecto. Un tipo silencioso, oculto tras su máscara y las sombras del entorno, ducho en las artes marciales y con más armamento encima que John Rambo un 4 de julio.

Los matices que componen a tan imponente personaje contribuyeron a que buenos videojuegos fuesen aún mejores. ¿Os imagináis un *Shinobi* o un *Shadow Dancer* con un protagonista que fuese un futurista policía? Ahí estaban para atestiguarlo el *E-Swat* de la propia Sega o el estupendo *Surprise Attack* de Konami. Aún siendo muy buenos arcades, ni de lejos tienen el reconocimiento que atesoran las distintas entregas de la saga iniciada por el ninja Joe Mushashi. Y no porque *Shinobi* fuese el primero en su estilo (al fin y al cabo ahí estaba antes, por ejemplo, *Rolling Thunder*)… ¡pero es que, diantres, éramos un ninja!

No era pues de extrañar la cantidad de juegazos que aparecieron aquí y allí con estos mercenarios entrenados especialmente en formas no ortodoxas de hacer la guerra como absolutos protagonistas. Y que no faltara la palabra "ninja" en el título: *Ninja Princess, Ninja Gaiden, The Ninja Warriors, Ninja Spirit, Dragon Ninja, Ninja Baseball Bate Man, The Ninja Kids, The Last Ninja*, los *Ninja-Kun*… ¡*Caveman Ninja*! Y por supuesto, también un buen puñado de grandes clásicos que, con estos guerreros de por medio, salían sin que la palabra en cuestión adornara sus nombres: los viejos *Saboteur, The Legend of Kage, Kid Niki* (con el subtítulo *Radical Ninja*), *Shadow Force, Guwange, Tenchu*, el más moderno *The Messenger*…

Todo un plantel de obras interesantes, sin duda alguna. No obstante, la idea del presente artículo es la de rescatar diez videojuegos que, con la temática ninja de por medio, quizás no hayan alcanzado la popularidad que merecían. Algunas veces por ver como el peso del tiempo ha caído sobre su humilde concepción, otras por ser títulos que se han quedado en un solo sistema o no han salido de su país de origen… En fin, varios pueden ser los motivos; pero aquí en Retro Gamer estamos al rescate. Rescate ninja.



NINJA EMAKI (Nichibutsu, 1986)

Nihon Bussan, más conocida como Nichibutsu, tiene en su haber el firmar uno de los grandes pioneros del género de los matamarcianos, el inolvidable *Moon Cresta*; pero son aún más famosos por culpa del magnífico *Terra Cresta*. Por lo general, fueron extremadamente conservadores a la hora de desarrollar sus máquinas recreativas, creando una abultada línea de shoot'em ups en la que el referente absoluto a seguir era el marcado por el mentado *Terra Cresta*. Así, placas como *UFO Robo Dangar*, Terra Force, *Legion* o *Formation Armed F* seguían en gran medida el mismo patrón, amén de contar con una serie de factores que hacían reconocibles de pleno el sello Nichibutsu: el estilo gráfico, la posibilidad de separar nuestra nave en partes, las más que pegadizas tonadillas del trío Yoshida (Kenji, Takeshi y Noboru)...

Sin dejar de lado el shmup de progresión vertical, Nichibutsu se alejó de las naves espaciales para abordar la acción desde un punto de vista más terrenal. Fue el caso de *Mighty Guy*, que también incorporaba elementos de beat'em up; y *Soldier Girl Amazon*, un juego hasta cierto punto interesante, pero que hacía gala de una dificultad infernal. Por contra, su siguiente placa, a pesar de que parecía ir en la misma línea en lo que a dureza se refiere, terminó resultando muchísimo más asequible, ofreciendo una experiencia absolutamente memorable. Se trataba de *Ninja Emaki*.

Esta aventura, que en Japón respondía al nombre de *Youma Ninpou Chou*, nos ponía en la piel de un ninja experto en invocaciones mágicas, para las cuales debía hacerse con los pergaminos que iban apareciendo esporádicamente por los distintos escenarios. ¿La misión? Rescatar a la princesa, secuestrada por fuerzas demoníacas. Todo ello en un auténtico torrente de acción desmedida, sin dar un solo segundo de respiro al jugador.



» [Arcade] Esta demoníaca cabeza flotante es el último boss del juego.





IGA NINPOUTEN 2 (Casio, 1986)



» [MSX] A pesar de su aspecto sencillote, estamos ante un juego cuya dificultad haría sonrojar a los fans de *Dark Souls*.

Los usuarios de MSX que siguieron de cerca el panorama japonés bien conocen la labor de Casio a la hora de componer un catálogo repleto de formidables títulos. Uno de ellos era el primer *Iga Ninpouten* (conocido coloquialmente como *Small Ninja*), publicado en 1985. Protagonizado por un shinobi la mar de mono, este pequeño e interesante arcade combinaba estilos distintos en su frenética puesta en escena.



» [MSX] Los ninjas enemigos son bastante impredecibles. Por lo general, suelen contrarrestar nuestros ataques con eficacia.

Con todo, su extrema sencillez, en verdad hija de su época, contribuyó a que *Iga Ninpouten* no fuese recordado como uno de los grandes nombres de la plataforma. Sin embargo, su segunda parte, publicada un año después, poseía todos los ingredientes para estar en lo más alto, realzando magistralmente todos y cada uno de los ingredientes vistos en su predecesor. Lo único que lastraba el llegar a acariciar la popularidad de los incunables del MSX es, por feo que parezca, no venir firmado por Konami o Compile; porque, siendo justos, *Iga Ninpouten 2* es una pequeña maravilla.

Además, su desarrollo sabía ser lo suficientemente variado como para no caer en la monotonía, aún cuando las partes que componían cada nivel eran de por sí ciertamente redondas en lo que a jugabilidad se refiere. Lo mejor de todo es que resultaba de lo más trepidante encarar a los ninjas enemigos, con comportamientos cuya aleatoriedad a la hora de disparar shurikens o saltar los nuestros deparaba un enfrentamiento ciertamente imprevisible. ¿El mejor juego de ninjas para MSX? Podría ser.





NINJA MISSION

(Mastertronic, 1986)

Conocido como *Ninja,* a secas, en C64, ZX Spectrum y Atari 800/XL/XE, se trata de uno de los primeros trabajos de Sculptured Software, desarrolladora que un buen puñado de años después firmaría las conversiones para SNES de los tres primeros Mortal Kombat (y el tercero para MD). En 1987, y con motivo de la aparición del juego en Atari ST, Amiga y PC, sería rebautizado como *Ninja Mission.*

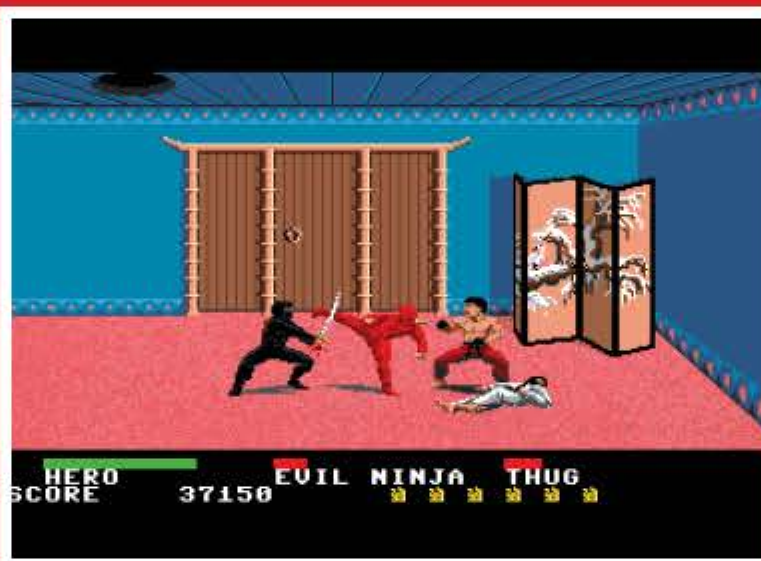
Quizás el hecho de estar ante un producto distribuido por Mastertronic (bajo su sello MAD) pudiera suscitar el pensar que estábamos ante un lanzamiento menor. Pero lo cierto es que destilaba una calidad inusual tratándose de un software de línea barata. De hecho, la banda sonora de C64 venía firmada por el grandísimo Rob Hubbard. Todas y cada una de las versiones se cuidaron sobremanera, no haciéndose las cosas a la ligera. Y para más inri, la correspondiente al Amiga de Commodore sirvió de base para trasladar *Ninja Mission* a los recreativos de la mano del sello Arcadia.

Ninja Mission era en esencia un beat'em-up con una dosis muy liviana de aventura y exploración, como si fuera una encarnación edulcorada de *Fist II: The Legend Continues.* En esencia, se podría decir que el *Karateka* de Jordan Mechner fue la más clara inspiración para esta creación de Scultptured Software, apelando a lo que era un juego de combates que pusiera énfasis en el objetivo de nuestro ninja, en la meta final.

Lo mejor de todo es que, aparte de ser un juego sumamente vistoso, se trataba de un desafío la mar de divertido, con gran cantidad de movimientos de ataque y la posibilidad de recoger objetos para usarlos en la lucha. Además, y por absurdo que suene, *Ninja Mission* desprendía aroma a ninjitsu por los cuatro costados. Esencia ninja al cien por cien.



» [C64] Firmado por Sculptured Software, *Ninja Mission* apareció originalmente como *Ninja*, a secas.



» [Amiga] *Ninja Mission* contó con una versión para recreativas que usó como base la versión Amiga.

NINJA GOLF

(Blue Sky Software, 1990)

El concepto ninja siempre es atractivo, pero mezclarlo con algo como el golf puede levantar suspicacias. Sin embargo, a día de hoy basta con ver que detrás de tan estrambótico título está la buena gente de Blue Sky Software (autores de juegos como los dos *Vectorman* o los *Jurassic Park* de Mega Drive), siendo suficiente garantía como para pensar que *Ninja Golf* no podía ser un mal videojuego.

Si bien en un principio se contemplaba su lanzamiento para la gama de ordenadores de Atari de 8 bits, finalmente salió en exclusiva para Atari 7800, convirtiéndose en uno de los últimos videojuegos de esta videoconsola. Por lo tanto, con semejante marco de circunstancias fueron muy pocos los usuarios que en su momento disfrutaron de la prueba definitiva para convertirse en maestros del ninjitsu: "los nueve hoyos del golf ninja". Un meollo tan loco y tan rocambolesco que difícilmente hacía pensar que detrás había un juego bastante decente.

¿Cómo funcionaba *Ninja Golf*? La partida comenzaba con nuestro personaje palo en ristre. En la parte inferior tenemos el mapa del campo, y ahí podemos ajustar la dirección a la que queremos mandar la bola. Tras el golpeo, comenzaremos a caminar en lo que es un recorrido plenamente lineal hacia la nueva posición de la pelota, con el único inconveniente de tratarse de un paseo en el que multitud de ninjas (y todo tipo de engendros) vendrán a por nuestro pellejo. Aquí *Ninja Golf* adquiere los tintes de un beat'em-up convencional, al más puro estilo *Kung-Fu Master.* Y la verdad sea dicha, en este sentido funciona muy bien. Además, los distintos matices del campo de golf (la zona de búnker, las partes con agua) servían de excusa para alternar el fondo y proponer diferentes amenazas. Por último, al llegar al green, veríamos a nuestro ninja por la espalda, donde a la usanza del viejo *Punch-Out!!* teníamos que vencer a un dragón a base de lanzarle shurikens.



» [Atari 7800] Ni el mismísimo Tiger Woods se atrevería a discutirle una bola a nuestro ninja golfista.



» [Atari 7800] Detrás de tan extravagante concepto se escondía un beat'em-up más que decente.

SWORD OF HONOUR

(Dynafield Systems, 1992)

Si hay un ninja emblemático en el mundo de los ordenadores, ese es el Armakuni, el protagonista de la serie *The Last Ninja*. La trilogía isométrica de System 3 combinaba con más o menos acierto elementos de aventura y combates, ejecutando (no sin aristas) un factor lúdico que funcionaba más por el espectáculo audiovisual sobre el que se cimentaba el conjunto que por lo bien construido de esas premisas jugables. Sus méritos tiene joystick en mano, por supuesto, y de ahí que en C64 la primera entrega sea toda una leyenda del sistema.

Sin embargo, cuando Armakuni saltó a los 16 bits, la cosa no fue tan bien. Es cierto que *The Last Ninja 3* estaba fenomenalmente resuelto en Amiga, pero daba la impresión de que la saga no parecía ajustarse a las nuevas tecnologías más allá del viejo C64. Y ahí es quizás donde *Sword of Honour* acertaba de pleno: en ser consciente de la plataforma en la que estaba funcionando. Así, y siguiendo a pies juntillas la filosofía planteada por System 3 para su "último ninja" (pero dejando por el camino la perspectiva isométrica), los suecos de Dynafield Systems plasmaron un fabuloso juego de acción y aventuras centrándose en exclusiva en el ordenador Amiga de Commodore.



» [Amiga] Bonito y muy agradable de jugar, *Sword of Honour* es uno de esos juegos de Amiga a reivindicar.



» [C64] La conversión a C64 de *Sword of Honour* era sorprendentemente buena. Todo un espectáculo.

Ojo, que *Sword of Honour* está también disponible en Commodore 64... ¡pero salió dos años después que el original para Amiga! Aún así, el port es muy interesante, mostrando un apartado visual asombroso. Pero es en el ordenador de 16 bits donde verdaderamente podremos disfrutar de esta aventura ninja tal y como fue concebida, con sus bellísimos parajes, sus sonidos digitalizados y una acción de lo más emocionante, en la que era toda una gozada manejar a nuestro verde ninja. Ah, y que no se nos olvide que también tuvo una encarnación para los compatibles PC en 1993, en una conversión bastante decente.

MYSTIC WARRIORS

(Konami, 1993)

Mystic Warriors no fue el primer juego de ninjas de Konami. De hecho, una de sus franquicias más conocidas es la de *Ganbare Goemon*, cuyo primer episodio para SNES fue conocido aquí como *The Legend of Mystical Ninja*, por no hablar de sus fantásticos *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Con todo, la placa que nos ocupa bien que podría haber alcanzado los niveles de popularidad de sus otras obras, porque desde luego méritos poseía de sobra... Pero tuvo la mala suerte de quedarse únicamente en los salones recreativos.

Otra razón de la poca repercusión de este arcade se debe a la alargadísima sombra de *Sunset Riders*, el clásico run and gun que la propia Konami lanzara un año antes. Este colorido western recreativo aunaba en un solo título características propias de *Contra* (con el que compartía el liderazgo de Hideyuki Tsujimoto en su desarrollo) y *Shinobi*, con una dinámica desenfrenada para cuatro jugadores. Una vez probado su éxito (y también pasando por SNES y MD), Konami trató de repetir exactamente la misma fórmula cambiando de escenario.

Así fue como nació *Mystic Warriors*, que trasladaba la acción a los tiempos actuales. Los cinco jóvenes ninjas protagonistas se enfrentaban a la malvada corporación Skull a lo largo de nueve apasionantes fases, todas ellas con los magníficos jefes finales marca de la casa. Con el mismo estilo cartoon de *Sunset Riders* y una alucinante banda sonora (compuesta por Junya Nakano y Yuji Takenouchi), estábamos ante un arcade fascinante y un ritmo que ni por asomo dejaba atisbar un solo ápice de monotonía. Además, y al igual que *Sunset Riders*, *Mystic Warriors* era un juego muy asequible, con lo que cualquier usuario podía sacarle bastante jugo a su moneda.



» [Arcade] La herencia de *Sunset Riders* quedaba clara en el homenaje que se dejaba ver al final de la primera fase.



» [Arcade] Era tan entretenido como bonito, pero su excelente banda sonora era de otro mundo.

RESCATE NINJA

ZEN: INTERGALACTIC NINJA

(Konami, 1993)

Volvemos con un trabajo de Konami que, como solía ser norma, rayaba a gran altura. *Zen: Intergalactic Ninja* se asomó a las estanterías de las tiendas en 1993 para la portátil Game Boy y para Nintendo Entertainment System, pero en este artículo nos vamos a centrar en esta última versión. Primero, porque era un juego que quitaba el hipo se viera como se viera. Y segundo, porque, como ocurriera con muchos de los lanzamientos de Konami de última hornada para NES, pasó desapercibido para el gran público, ya que, transición generacional aparte, la empresa nipona se enfocó en desarrollar una serie de licencias en exclusiva para los usuarios americanos.

Así pues, ¿de dónde procede este ninja intergaláctico? Zen the Intergalactic Ninja es un personaje de cómic creado en 1987 por Steve Stern y Dan Cote. Fue publicado por editoriales como Archie Comics y Entity Comics, y obtuvo cierta popularidad en un mercado copado por las todopoderosas Marvel y DC, pudiendo presumir de haber contado con artistas de la talla de Ross Andru, Mike Mignola, Sam Keith, Jae Lee o Paul Pelletier. Hasta tuvo su propia línea de juguetes, así que... ¿por qué no iba a contar con su propio videojuego?

Afortunadamente, para Konami no había medias tintas. Lo que en apariencia pudiera parecer una licencia menor se traducía en un cartucho técnicamente virtuoso, redondeado por una jugabilidad que, aún con su tremebunda dificultad, no hacía aguas por ningún lado. Las furiosas fases que mezclaban beat'em-up con plataformeo se mezclaban con partes de desarrollo isométrico cuyo nivel tecnológico podría pasar por un juego de 16 bits.

El único problema es que como experiencia resultaba algo breve, pero el nivel de satisfacción era total. Y encima, con un ninja alienígena... ¿quién da más?



» [NES] Daba igual que la licencia fuese más o menos popular: Konami lo daba todo en términos de calidad.



» [NES] Las fases isométricas ponían toda la carne en el asador, haciendo sudar a la veterana NES.

KAZE KIRI

(Naxat, 1994)

Kaze Kiri – Ninja Action es un estupendo juego de ninjas en su vertiente más fantástica, con ese fenomenal aspecto manga tan propio de los lanzamientos en CD-ROM para PC Engine. Esto conlleva, como os podréis imaginar, una introducción al más puro estilo anime, una banda sonora digital de aúpa y, claro está, un desarrollo que apostaba por la longevidad de la acción aún tratándose de una progresión cien por cien arcade. Por contra, bajo estas mismas premisas se puede intuir el hecho de que *Kaze Kiri* no saliera de Japón.

Ambientado en el país del sol naciente durante el período Edo, se nos narra el secuestro de Shizuhime (la hija de un señor de la guerra llamado Yoshikage) por parte de Hiei, un ninja que fue alumno de Gembu, que también fuera maestro de nuestro protagonista.

Kaze Kiri parte al rescate sabiendo que tendrá que vérselas con su eterno rival, debiendo hacer uso de todas sus habilidades en el arte del ninjitsu para recorrer las diecinueve fases que componen el juego, todas ellas infestadas de enemigos que exigirán un buen uso de nuestros golpes de katana, patadas, agarres y, por supuesto, lanzamiento de kunais.

Naxat Soft realizó un ejemplar trabajo, rezumando espectacularidad por los cuatro costados. Es un beat'em-up que no da concesión al respiro, sumamente frenético a la vez que técnico y, lo que es mejor, increíblemente satisfactorio. Cada golpe soltado por Kaze Kiri es de total contundencia, y pocas cosas hay más placenteras en este mundo que bloquear un shuriken a golpe de katana. Su planteamiento, repleto de situaciones variadas, inolvidables bosses y una jugabilidad de infarto hacen que sea bastante doloroso ver lo poco conocido que es este juego. Se junta lo ya dicho: el no haber salido de Japón, el ser exclusivo de una plataforma tan particular... ¡Dichoso de aquel que lo haya disfrutado en su día!



» [PC Engine] En conjunto, *Kaze Kiri* es uno de los títulos más interesantes de PC Engine en su formato CD-ROM.



» [PC Engine] Las muchas posibilidades de nuestro protagonista hacen de *Kaze Kiri* un juego muy divertido.

SHINREI JUSATSUSHI TAROUMARU

(Time Warner Interactive, 1997)

Detrás de este nombre tan japonés se esconde una maravilla. El hecho de ser una exclusiva de Sega Saturn, y encima inédito fuera de Japón ha hecho que no sea muy conocido por el gran público, a pesar de su notable calidad. Para colmo de males, su puesta de largo se vio envuelta en el cierre de sus productores, la sucursal nipona de Time Warner Interactive. Se dice que solo salieron al mercado 7.500 copias...

Shinrei Jusatsushi Taroumaru es un juego de acción lateral que funciona en 2,5D; o sea, los personajes (realizados con sprites) se mueven en un plano bidimensional mientras que los escenarios se representan en tres dimensiones. En consecuencia, y aunque su desarrollo es cien por cien clásico, el efecto de profundidad está garantizado. Además, se aprovecha dicha tesitura para mostrar enemigos que atacan desde los distintos planos. Enemigos que, dicho sea de paso, se muestran de todas las maneras y colores, en un furioso desfase que pilla claras referencias de mitos del ocio electrónico como *Castlevania* o *Alisia Dragon*. De este último sobre todo la manera de atacar (herencia también del clásico *Thexder*), con nuestro ninja apuntando directamente hacia los enemigos y lanzándoles el rayazo de turno.



» [Saturn] *Shinrei Jusatsushi Traoumaru* es sin duda uno de los mejores juegos de Saturn.



» [Saturn] La intensidad de su factor lúdico conjuga a la perfección con la belleza de sus gráficos.

Decir impresionante es quedarse corto ante lo que propone *Shinrei Jusatsushi Taroumaru*. Es un festín audiovisual de primera, muy capaz de dejar a la altura del betún al demencial *Shinobi Legions*. Podría decirse que el canto de cisne de Time Warner Interactive en Japón es uno de los títulos más redondos de su género, una gloriosa oda a los 16 bits, que explotaba lo mejor de las capacidades de una gran consola como era, y es, la Saturn de Sega. Si lo tienes en tu estantería, posees un tesoro de los que no hay (amén de lo que hoy se pide por él en el mercado coleccionista).

NINJA COP

(Hudson Soft, 2003)

Poco antes de la adquisición completa de Hudson Soft por parte de Konami, los padres de *Bomberman* firmaron para GBA un fantástico juego de ninjas: *Ninja Five-O*, conocido por estos lares como *Ninja Cop*. A pesar de tratarse de un cartucho 100% nipón, nunca llegó a salir en Japón, viendo la luz en EE.UU. primero y, poco después, en Europa. Además, se vendió con Nintendo DS ya en el horizonte, con todo lo que ello conllevaba.

Cabe decir que, aún viniendo de Hudson Soft, la distribución por parte de Konami tenía un peso importante en lo que a las labores de producción se refiere. Quizás ya estábamos ante un trabajo ciertamente significativo que dejaba entrever la absorción, y esto se deduce al ver que *Ninja Cop* estaba diseñado por Gen Suzuki, uno de los pilares en los títulos de las Tortugas Ninja de Konami (siendo, por ejemplo, el director del famoso *Turtles in Time*). De igual manera, el resto del equipo es un combinado fabuloso de grandes talentos de Hudson y Konami, y esto se comprende al paladear sus elevados valores tecno-lúdicos.



» [Game Boy Advance] Los patrones de los jefazos deparan batallas de gran intensidad.



» [Game Boy Advance] Nuestro ninja es muy versátil en sus percales anti-terroristas.

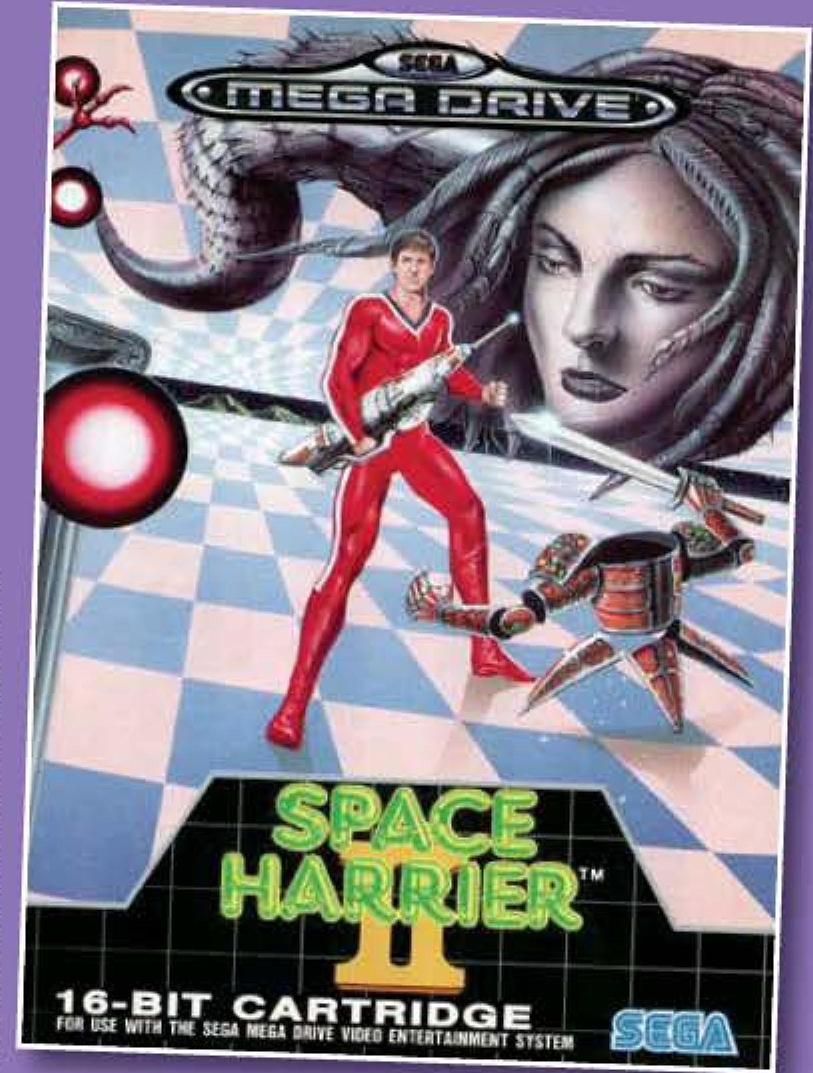
Muy alejado del otro gran ninja de Hudson, el grandísimo *Hagane*, el prota de *Ninja Cop* ayuda con su ninjitsu al cuerpo de policía. Joe Osugi iba a la caza y captura de criminales en un estupendo juego de acción que cogía mucho de clásicos como los *Ninja Gaiden* de NES, *Shinobi* o *Bionic Commando*. Además nos coloca en situaciones dramáticas como el rescate de rehenes. Al final de cada escenario nos las tendremos que ver con el jefazo de turno, comenzando una contienda repleta de variados patrones de ataque con todo el sabor de los mejores arcade. Eso sí, si deseas hacerte con un *Ninja Cop*/*Ninja Five-O* completo, ve preparando el sueldo de un mes.

forowarez.net


LA GUÍA DEFINITIVA
SPACE HARRIER II

"¡ALERTA! FANTASYLAND ESTÁ EN CRISIS AHORA." CON ESE MANIDO MENSAJE, EL HERÓICO HARRIER VOLVÍA A ENCARAR UNA NUEVA OLEADA DE INTRUSOS ESPACIALES, AL TIEMPO QUE PORTABA LOS SUEÑOS Y ESPERANZAS DE LA NUEVA CONSOLA 16-BIT DE SEGA

TEXTO DE MARTYN CARROLL



» El arte de portada fue obra del ilustrador de Sega Masashi Iwasaki.

S*pace Harrier II* fue exactamente la mitad del catálogo de lanzamiento de Mega Drive en su debut japonés, en octubre de 1988; la otra fue *Super Thunder Blade*. Tal era el éxito de Sega en los recreativos de aquella época, que tenía una enorme reserva de títulos para elegir, aunque optó por dos pesos pesados de los salones por una razón: demostrar que Mega Drive era la primera consola capaz de proporcionar la auténtica "experiencia arcade en casa".

Pero hubo un problema. *Space Harrier* (1985) y *Thunder Blade* (1987) estaban creados con la tecnología de escalado de sprites de Sega, y Mega Drive era buena, pero no tanto. De hecho, el primer port arcade-perfect de *Space Harrier* no llegaría hasta 1996 en la siguiente generación, Saturn. Así, tirando de artimañas, Sega desarrolló los juegos como secuelas en lugar de conversiones. Esto ayudó a reducir comparaciones poco favorables con las coin-ops originales, al tiempo que prometían algo nuevo y excitante.

El jurado tiene dudas de si esta elección funcionó en *Super Thunder Blade*. Se añadieron nuevos minibosses y un nivel se rehizo, pero las secciones con vista aérea, en las que controlabas la altitud del Chopper (una auténtica demostración de los gráficos con escalado de sprites) se eliminaron. Para *Space Harrier II*, se idearon 12 nuevos niveles, cada uno con nuevos enemigos y jefes, junto a dos niveles bonus remezclados en los que ibas en un jet board. Para lograr el efecto 3D, los sprites se dibujaron con una variedad de diferentes tamaños, por regla general 9 variaciones (de pequeño a grande), para dar la impresión de que venían hacia nosotros o se alejaban. Como resultado, el juego carecía de la suavidad de movimiento 3D de la coin-op, pero la velocidad a la que rotaban los sprites, junto a la gran cantidad de sprites en pantalla, hizo olvidar rápidamente este defectillo.

Las limitaciones técnicas también afectaron a los combates con jefes, que fueron más creativos y variados. La mayoría de los jefes del juego original eran bestias gigantes que llenaban la pantalla, mientras que en la secuela el impacto visual era menor y tuvieron que trabajar más duro para impresionar. Los nuevos guardianes como Medusa, Paranoia y Mantichora dejaron duelos más desafiantes. Un acierto fue recuperar a Squilla, el jefe dragón del primer nivel de la coin-op, convertido en miniboss que aparecía justo antes de un nuevo monstruo, Trimuller.

Como era un juego para consola doméstica, Sega añadió diversas opciones configurables. Podías activar fuego rápido, elegir entre tres niveles de dificultad y elegir el nivel desde el que empezabas. Esto fue útil para practicar los niveles, pero independientemente de dónde empezaras, tenías que su- ▶



HARRIER



ACTINIOUMAS

SAGA SPACE HARRIER

EL FINAL DE SPACE HARRIER II REVELA LA LÍNEA TEMPORAL DE LA SERIE



En orden cronológico, *Space Harrier 3D* de MS va primero. Muestra a Harrier venciendo a Dark Uriah, el jefe final, y liberando al amigable dragón blanco Uriah.



Montas a lomos de Uriah en los niveles bonus del arcade de *Space Harrier*, el segundo juego de la serie. Aquí vences a Wiwi Jumbo para acabar la batalla de Dragonland.



Diez años espaciales después, el héroe vuelve en *Space Harrier II* para vencer a su malvado doppelganger, Dark Harrier evitar que Fantasyland caiga en el olvido.





EL CROSSOVER PERDIDO

EL TRISTE DESTINO DE SPACE FANTASY ZONE

Space Harrier y *Fantasy Zone* comparten el mismo universo y línea temporal, así que era inevitable que un crossover ocurriera en algún momento. *Space Fantasy Zone* fue desarrollado por NEC Avenue como un juego de PC Engine CD-ROM. Básicamente era una versión hiper cuqui de *Space Harrier* donde controlabas a Opa-Opa.

El juego tuvo avances en 1991 pero su lanzamiento se descartó después. Sabemos que estaba casi terminado porque una beta se ha filtrado online. Lo que no sabemos es por qué se desechó. Se juega muy bien, así que no es por dudas con la calidad, y debemos asumir que fue por "algo" entre Sega y NEC.





» [PC Engine] Un prototipo completamente jugable ha estado disponible online durante muchos años.

perar los 12 niveles normales antes de desbloquear el 13º y último. En él, combatías otra vez con todos los jefes antes de encarar a Dark Harrier, tu doble demoníaco, tan ágil y rápido como tú. Véncelo, y ya estaba todo hecho en este corto y efectivo juego de tiros.

Space Harrier II no ofreció un desafío a largo plazo, pero sí mostró el potencial latente de Mega Drive. Si hay duda sobre esto, solo hay que buscar las reacciones de la prensa de la época a la consola y a *Space Harrier II* en concreto. En diciembre de 1988, la revista semanal *New Computer Express* se hizo con la que parecía ser la única Mega Drive en Reino Unido y la coronó como "la sensación 16-bit de Sega". "*Space Harrier II* parece más que impresionante," jaleó el respetado Tony Takoushi. "Nos quedamos preguntándonos cuántos sprites gigantescos pueden ser movidos a altas velocidades sin discernir pérdida de velocidad en los objetos animados". Sin ralentizaciones, vamos. "Lo que más nos ha impresionado ha sido el cambio de perspectiva cuando [Harrier] se eleva hacia el cielo. El suelo queda atrás, debajo de ti, y el horizonte cae de manera acorde para dar una perspectiva auténtica. Mega Drive parece sacada del futuro".

» [Mega Drive] ¿Dónde quieres que empiece tu tour por Fantasyland? Puedes empezar en cualquiera de sus 12 niveles.





» [Mega Drive] Muévase gente, no hay nada que ver aquí. Tan solo una pelea con un gigante gato rosa.

La versión de importación se analizó en el número de junio de 1989 de *The Game Machine*. "*Space Harrier II* es verdaderamente una increíble pieza de programación," resumía la review, con nota de 85%. "La elevada velocidad del juego es de locos, los gráficos excelentes, y la ferocidad de los ataques enemigos hacen que otras versiones parezcan más pasivas". La mención a otras versiones es adecuada, dado que Sega quería que el juego fuera la mejor versión doméstica disponible, sobre todo después de que el *Space Harrier* original fuera portado a múltiples sistemas con gran éxito, incluyendo Master System (dos veces), PC Engine y una gran variedad de ordenadores por cortesía de Elite Systems.

La secuela también benefició a Sega, al pugnar los editores europeos por los derechos. Grandslam Entertainment se hizo con ellos y encargó a Teque la producción de las versiones para ordenador. Por regla general, estas salieron bien, en especial las versiones de 16-bit, pero era difícil recomendarlas de lanzamiento dado que Elite astutamente relan-



LAS CONVERSIONES

CÓMO SALEN PARADAS TODAS LAS VERSIONES



MEGA DRIVE

Ni conversión de la coin-op, ni verdadera secuela, es más un remix diseñado para mostrar las capacidades de la nueva Mega Drive al tiempo que añadía nuevos enemigos. En base a eso, es un éxito, pero tiene dificultades para igualar, ya no superar, a su icónico predecesor.



ATARI ST

Una sólida conversión que no puede igualar el framerate y el número de colores en pantalla de MD, pero se queda muy cerca. La música, efectos y voces están bien. Jugar con ratón es brillante y puede que sea la forma definitiva de jugar a *Space Harrier*.



AMIGA

Un port de la versión de ST, con fondos y sprites idénticos. Corre a una resolución ligeramente más ancha, pero a diferencia del ST, estás obligado a elegir entre música y FX. La música de Matt Furniss es buena, pero significa que te perderás los famosos gritos de Harrier al morir.



COMMODORE 64

La única versión que carece del suelo a cuadros, pero el efecto 3D y la sensación de velocidad está muy bien reproducida. Aún así, los gráficos carecen de detalle, y se nota sobre todo en las batallas con los jefes. Como punto positivo, la banda sonora con el SID es de primera.







» [Mega Drive] Algunos enemigos familiares como Barbarian (arriba), regresaron para la secuela.



"Se idearon 12 nuevos niveles, cada uno con nuevos enemigos y jefes, junto a dos niveles bonus remezclados en los que ibas en un jet board"





ZX SPECTRUM

La velocidad está bien. La música y FX son buenos (en 128K). Los sprites monocromos y el suelo a cuadros se funden, haciendo difícil ver qué está pasando. Ese caos visual se ve agravado al tener un gráfico estático que viene a ocupar una cuarta parte de la pantalla.



AMSTRAD CPC

Adaptado a partir de la versión ZX, también tiene el gráfico "acapara-pantalla", añadido probablemente para mejorar el rendimiento. Los sprites son más coloridos y con mejor definición, y los duelos con los jefes son los mejores de todas las conversiones 8-bit.



MSX

Este port poco conocido no es ninguna joya oculta. Como cabría esperar, es una versión directa de Spectrum, sin optimización aparente, por lo que es lo mismo, pero más lento. El juego original no fue portado a MSX, así que quizá sea mejor esto que nada. O no.

TEQUE-NIQUE

CÓMO SE GESTARON LOS PORTS DE ORDENADOR

La conversión de *Space Harrier II* de Teque fue el objeto de una preview de la revista *The One* en enero de 1990. En ella, el programador de 21 años Mike Hart reveló como se fraguó la versión principal de Atari ST. "Hice primero el suelo a cuadros. En realidad es solo una simple rutina 3D, y una vez en movimiento, con inclinación lateral, fui a por la gestión de los sprites. Los sprites son enormes, y hay muchos, cerca de 50". El artista Jason Wilson usó OCP Art Studio para dibujarlos y sacó algo de ventaja al ripear algunos gráficos. "Rompimos la carcasa, y lo pusimos en un lector de ROM para extraer los gráficos. Usamos el sprite inicial como referencia y dibujamos el resto de los frames a partir de ahí".

A modo de despedida, Mike lamentó la falta de soporte por parte de Sega. "Sé que la gente de las coin-op es poco comunicativa, pero creo que Sega era la peor de todas. Su gente no nos contó nada". En cualquier caso, Mike no se cortó a la hora de contar secretos y escondió más detalles, y una petición, en el código del juego: "*Space Harrier II* fue escrito en un Mega ST 4 con disco duro de 20-meg usando DevpacST 2, en seis meses de sudor y lágrimas. Si hay alguna hacker atractiva por ahí, que me escriba…"









JEFAZOS

TRUCOS PARA TUMBAR A LOS 13 DEMONIOS DE FANTASYLAND Y LLEGAR A CASA PARA LA CENA






TRIMULLER

La estrella de las portadas de los ports de Grandslam, esta tortuga dispara una bolas de fuego según se acerca, y brevemente expone sus tres cabezas antes de retirarse.

CÓMO VENCERLE:
Fácil: esquiva las bolas de fuego moviéndote por la pantalla en el sentido de las agujas del reloj, y luego machaca cada cabeza por orden.

PARANOIA

Esta suerte de brujo entra y sale de nuestro campo de visión, disparando bolas de fuego. Un círculo de orbes brilla a su alrededor.

CÓMO VENCERLE:
Esos orbes son su energía vital, concentra tus disparos en ellos. Al acabar con todos quedará sin poder, así que dispara sin miedo y mira la mueca de su cara maligna.

BRIZARD

Este dragón es un recuerdo del primer juego. Se acerca disparando anillos de energía mientras se retuerce. Cambia de color al perder energía.

CÓMO VENCERLE:
Puede ser un enemigo duro. Usa la técnica de evasión del sentido de las agujas del reloj según se te aproxima, para luego atacar su parte trasera mientras se retira.

NEO DOM

Es un poco estafa, dado que es un grupo de seis Doms que aparecen a lo largo del nivel. Su potencia de fuego combinada puede ser muy poderosa, en cualquier caso.

CÓMO VENCERLE:
Muévete arriba y abajo para evitar el bombardeo, sin dejar de disparar. Permanece bajo cuando se acerquen, y continúa disparando sin parar.

MANTICHORA

Este minino gigante y alado se abalanza desde arriba, y cuando está en el suelo, corretea a izquierda y derecha antes de avalanzarse contra ti. Es completamente absurdo.

CÓMO VENCERLE:
Apunta a sus alas para abatirlo, entonces permanece en el suelo, en el centro de la pantalla mientras corre hacia los lados, y esquiva cuando cargue contra ti.





"Space Harrier II no ofreció un desafío a largo plazo, pero sí mostró el potencial latente de Mega Drive"




CRAGON

Chapotea y ataca disparando a su resbaladiza desdencencia contra ti. Su punto débil es la gran masa de materia sólida, por llamarla de algún modo, en su cabeza.

CÓMO VENCERLE:
No necesitas disparar a los pequeños Cragons, solo esquívalos lo mejor que puedas. Después se te acercará, de modo que podrás acabar con él.

BINS BEEN

Es quizá el jefe más embarazoso de Fantasyland, una nave con 20 caras que intenta hipnotizarte y someterte girando sin descanso.

CÓMO VENCERLE:
Bins intentará aplastarte, de modo que muévete hacia arriba o abajo para evitarlo. Se abrirá brevemente, dejando su punto débil, su puerto de escape, a merced de tus disparos.











WIZARD

Este mago planea hacia delante y atrás, se divide en tres apariciones y vuelve a unirse en una, y por regla general es una enorme molestia.

CÓMO VENCERLE:

Solo te dispara cuando gira, y lo puedes contrarrestar girando en la dirección opuesta mientras disparas. Cuando no esté girando, dispara sin miramientos.

MEDUSA

Llega de manera serena antes de mutar su rostro en un careto monstruoso. La verdadera batalla comienza entonces, girando y reptando.

CÓMO VENCERLE:

Es como otra batalla contra un dragón, parecido a Brizard. Esquiva los anillos de energía según se acerca, para atacar a la cabeza y cuerpo en su retirada.

NEO TOMOS

¿Recuerdas a Tomos, el enemigo del primer juego que se abría como una flor y te disparaba fuego? Este jefe es básicamente siete de ellos, todos girando juntos.

CÓMO VENCERLE:

No dejes de moverte, sorpresa, en el sentido de las agujas del reloj para evitar los disparos. Son brevemente vulnerables cuando se abren para disparar.

zó su conversión del original como título de serie económica a la vez. Aparte de los fans, ¿quién iba a pagar como el triple más por una actualización?

Tras este lanzamiento, Sega obvió *Space Harrier II* en favor del primer juego, que tuvo versiones para Sega 32X, Saturn, Dreamcast, Game Boy Advance y PlayStation 2. Eso cambió en 2005 con el lanzamiento de *Sega Ages 2500 Volume 20* para PS2. *Space Harrier Complete Collection* ofrecía *Space Harrier II* junto al arcade, y las versiones de Master System y Game Gear del original, además del exclusivo *Space Harrier 3D* de Master System. Fue uno de los hitos de la serie *Sega Ages 2500*. Fuera de ahí, el juego se ausentó en 2006 en *Mega Drive Collection* para PS2 y PSP, y *Mega Drive Ultimate Collection* para PS3 y Xbox 360 en 2009 (extrañamente, la coin-op *estaba* incluida como un extra desbloqueable). A la tercera fue la vencida, y se incluyó en la compilación *Mega Drive Classics* de 2018 para PS4, Xbox One y Switch. También fue uno de los juegos incluidos en la consola lanzada el año pasado, Mega Drive Mini.

Revisitar *Space Harrier II* hoy día is una experiencia ligeramente desembriagadora. En su época, triunfó al mostrar las credenciales arcade de Mega Drive, aunque ahora lucha por ser algo más que una reliquia de los primeros tiempos de la consola, junto a *Super Thunder Blade* y *Altered Beast*. Pero si eras un niño Sega, destetado en Mega Drive, puede ser difícil resistirse a un viaje ocasional, lleno de nostalgia, a Fantasyland.







LOVE FACE

Irónicamente llamado Love Face, muestra su fea cara antes de dividirse en cuatro segmentos. Entonces se reamar y vomita enojada bolas de fuego antes de repetir todo el proceso.

CÓMO VENCERLE:

Solo ataca cuando su cara se ha rearmado, de modo que dispara sin parar hasta que eso ocurra. Sus bolas de fuego son rápidas, pero nada que no puedas evitar.

CTHUGHA

Es el primo más feo y ágil de Brizard y es probablemente el jefe más duro del juego. Ataca de la misma manera pero aquí el reto es mayor.

CÓMO VENCERLE:

Como antes, quítate de su camino cuando carga contra ti, y rápidamente dispara mientras te da la espalda. Repite esta técnica hasta que se le apague la llama.

DARK HARRIER

Una vez hayas vendido al resto de jefes te enfrentas a tu doble demoníaco. Se mueve dibujando una figura con forma de 8 y se teletransporta al ser golpeado, el muy canalla.

CÓMO VENCERLE:

Muévete sin parar, alternando en sentido y en contra de las agujas del reloj. Ten paciencia, porque tarde o temprano acabarás con él.





VIVA LO FÍSICO

ALGUNOS JUEGOS CLÁSICOS SE ESTÁN REEDITANDO PARA SUS SISTEMAS ORIGINALES, HACIENDO QUE TENGAMOS UNA NUEVA FORMA DE AMPLIAR NUESTRAS COLECCIONES

TEXTO DE NICK THORPE

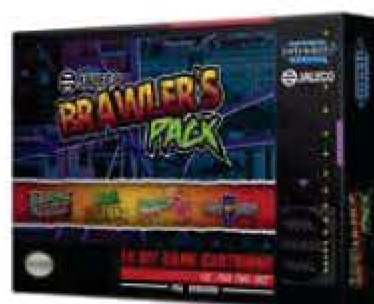


» Los *Mega Man* de iam8bit incluyen mucho material adicional además del juego.





Hay muchas formas de jugar a juegos clásicos en la actualidad, desde miniconsolas o el Evercade, hasta relanzamientos digitales para hardware moderno. Sin embargo, muchos preferimos usar la máquina original. No hay nada de malo en ello, por supuesto, pero la demanda moderna no siempre encaja bien con la oferta. Algunos juegos que ahora se reconocen como clásicos fueron subestimados en su tiempo, lo que significa que no lo vas a encontrar con facilidad en mercados de segunda mano. Otros pueden no estar disponibles en tu región o haber sido víctimas de los problemas de las editoras. Además, los videojuegos también son más populares ahora que hace 30 años y hay mucho más interés. La demanda constante de los juegos originales, propiciada en muchos casos por el éxito de sus secuelas, es suficiente para hacer subir el precio de todo, incluso de los clásicos más comunes. En el pasado, eso significaba que los jugadores tenían que pagar lo que fuera u olvidarse, pero hoy en día hay otra opción. Varias empresas han decidido devolver los juegos de consola clásicos al mercado, fabricando copias nuevas, compatibles con el hardware original.



» El packaging se parece al del sistema original, pero se ve cómo nadie quiere infringir ninguna ley que afecte a alguna otra marca.

Pero ¿por qué fabricar nuevos juegos para hardware obsoleto? Sorprendentemente, encontramos motivaciones muy diferentes. "Retro-Bit comenzó a producir consolas y periféricos clónicas, así que fabricar nuestros propios cartuchos era sencillo", dice el gerente de marketing Richard Igros. "Creemos que siempre habrá demanda de medios físicos y aún más en los juegos. Con los juegos retro teniendo un espacio más prominente en la industria a lo largo de los años y llegando más a la corriente principal, este era un paso natural y las empresas están comenzando a darse cuenta de ello". Las reediciones de Retro-Bit incluyen juegos como *Data East Classic Collection* y *Jaleco Brawler's Pack* así como *Metal Storm* para NES.

Josh Fairhurst de Limited Run Games lo ve como un simple caso de satisfacción de la demanda del mercado. "Resucitar juegos existentes siempre me han atraído porque hay un montón de gente joven que está









» Josh Fairhurst de Limited Run Games es un apóstol del formato físico.

conociendo plataformas más antiguas a través de *YouTube* y quieren coleccionar juegos para esos sistemas. En lo retro no hay suministro, por eso los precios han aumentado hasta un nivel absurdo. La respuesta del mercado a esto ha sido recurrir a las reproducciones", explica. "Las repros no hacen que los propietarios de licencias ganen dinero, pero al mismo tiempo, los dueños de licencias no se interesan por ese negocio. Alguien tenía que intervenir para que nuevas copias legales pudieran entrar en el mercado". Limited Run Games ha reeditado *The Secret of Monkey Island* para Mega-CD y una variedad de juegos de *Star Wars*, incluido *Shadows of The Empire*, así como proyectos originales de NES como *Jay & Silent Bob Mall Brawl*. En iam8bit, la fuerza impulsora detrás de la decisión de entrar en este mercado fue el deseo de que hubiera nuevos juegos. "Siempre nos ha fascinado el homebrew, poder ir a exposiciones de juegos clásicos y ver nuevos títulos en las consolas desaparecidas", dicen los copropietarios Jon M Gibson y Amanda White. "Ya en 2006, incluso encargamos oficialmente, con el permiso de Capcom, una versión jugable de *Mega Man* en Atari 2600 para una exposición artística, donde se podía jugar con un mando de Atari de 15 veces la escala. Nuestra obsesión por los cartuchos siempre ha estado ahí, así que empezamos a pensar: ¿y si creáramos un sello para los juegos de la vieja escuela?". El resultado es el *Legacy Cartridge Collection* de la compañía, que hasta ahora ha incluido juegos como *Mega Man 2* para NES, *Street Fighter II* para SNES y *Aladdin* para MD.

Si piensas que volver a publicar un juego antiguo es una tarea sencilla olvídate, porque hacerlo conlleva una gran cantidad de tiempo. "Desde la obtención de una licencia hasta la salida al mercado podemos emplear de nueve meses a un año", dice Richard. "Esto implica todo, desde discusiones preliminares hasta acuerdos con los dueños de la propiedad intelectual, intercambio de ideas para packaging y coleccionables, pruebas, aprobaciones y producción". Para Jon y Amanda, el proceso es aún más largo. "Puede llevar muchos años. Tenemos proyectos en trámite que comenzamos hace unos años y que no saldrán a la luz hasta 2021, 2022, o más tarde. Es un proceso largo, porque para nosotros, se trata de hacerlo bien en lugar de correr por tener lanzamientos".

La primera tarea es seleccionar los títulos a publicar, y cada empresa tiene un proceso distinto de toma de decisiones. "Buscamos títulos que no estuvieran disponibles en regiones específicas o títulos que hayan subido mucho de precio", dice Richard, explicando el enfoque de Retro-Bit. "Queremos que estén disponibles a un precio razonable". Pero para iam8bit, los precios de mercado y la disponibilidad son preocupaciones secundarias. "*The Legacy Cartridge Collection* es nuestro homenaje a lo mejor de lo mejor: juegos en cartucho que fueron hitos en su tiempo", nos dicen Jon y Amanda. "Habrá gente que seguirá prefiriendo pagar por el original e invertir un alto precio, pero nosotros queremos que puedas encontrar se mismo juego en la jaula de gangas por un par de dólares".

En Limited Run Games, el enfoque es más complejo: "Para mí es una variedad de cosas: notoriedad, propiedad intelectual y disponibilidad. Por ejemplo, las versiones originales de nuestros lanzamientos de *Star Wars* no son caras o difíciles de encontrar, pero oye, soy fan de *Star Wars*. Es una franquicia que determinó mi infancia. Tener la oportunidad de conseguir algo tan importante para mí no es algo que vaya a dejar pasar fácilmente", dice Josh. Sin embargo, la empresa tiene el objetivo de aumentar la disponibilidad de juegos que son difíciles de encontrar. "Pero sí, para muchos de los juegos que buscamos lanzar la rareza y la disponibilidad es gran parte de la motivación que tenemos a la hora de publicarlos. Son juegos que se piratean habitualmente y queremos intentar poner fin a eso para que los desarrolladores y creadores obtengan el dinero que se merecen". Josh también es sincero sobre el hecho de que nadie puede conseguir todos los títulos que ansía tener en su catálogo. "Traté de convencer a Sega de que me dejara lanzar *Pulseman*, un juego increíble de Game Freak que solo se lanzó en Sega Channel pero desafortunadamente no tuve éxito".

Una vez que se adquieren los derechos, el siguiente paso es obtener el código para ponerlo en el cartucho, algo que cada empresa aborda de manera diferente. "Por lo general, los propietarios de las IP nos proporcionan las ROM principales y, en algunos casos, cuando están dispo- ▶



CONTROL DE CALIDAD

CÓMO EVITAR QUE ESE NUEVO CARTUCHO ROMPA TU VIEJA CONSOLA

Algo que quizás hayas oído sobre los cartuchos nuevos es que no cumplen con los estándares de calidad. Lamentablemente, hay algo de verdad en eso. Algunos relanzamientos tuvieron un diseño físico deficiente y, en algunos casos, eran incapaces de correr en el hardware oficial. "Existe una comunidad muy incondicional y si alguien usa una placa de mala calidad en un producto comercial se encargan de informar rápidamente", dice Josh. "Si no nos importara, iríamos a AliExpress a comprar a granel las peores placas, pero tenemos que considerar la calidad de nuestros productos". Para una empresa decidida a mantener su buen nombre esto puede conllevar muchos quebraderos de cabeza, como descubrió iam8bit. "Estábamos planeando el lanzamiento de la primera colección de cartuchos y la industria nunca había visto algo así antes. Entonces se produjo una gran cantidad de conversaciones entre los abogados y nuestros socios de licencias", explican Jon y Amanda. Esto llevó a que el cartucho *Street Fighter II* de la compañía viniera con una advertencia sorprendente, señalando que tu SNES podría incendiarse. "En pocas palabras: la advertencia no se refería al cartucho en absoluto; se refería al uso de consolas retro", explican. "Si tienes una vieja Super Nintendo en el trastero, llena de polvo, con sus cables destrozados por ratas y polillas en la ranura de cartuchos, entonces es mejor que tengas cuidado. La mayor parte de los usuarios no se preocupan de la tecnología antigua, por lo que tiene sentido ". Las reproducciones de cartuchos modernos, tanto piratas como oficiales, así como los cartuchos flash, se han visto afectados por problemas a lo largo de los años. Entonces, ¿qué se debe buscar para garantizar la calidad? Algunas cosas son más obvias que otras. Las placas de mala calidad tienen pines conectores de color plateado producidos mediante una técnica conocida como nivelación de la superficie con aire caliente. En la práctica eso significa que estos cartuchos no resistirán la inserción y extracción repetidas. Lo mismo pasa si el borde del conector del cartucho es plano o no tiene bordes o esquinas. Lo que es más difícil de ver sin tener experiencia en electrónica es si las placas dejan pasar correctamente el voltaje requerido por los chips más modernos al usarlos en consolas antiguas.

¡HAN VUELTO!

NUESTROS FAVORITOS POR EL MOMENTO

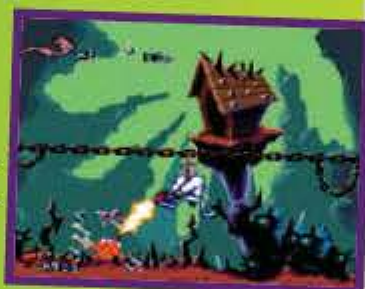
SUPER R-TYPE & R-TYPE III



RETRO-BIT

Super R-Type ya lo valía, pero poderlo tener junto al encantador *R-Type III* a un precio asequible es su principal atractivo. También incluye algunos extras alucinantes como pins, pegatinas y postales del corresponsal habitual de *Mean Machines Sega*, Paul "OtaKing "Johnson.

EARTHWORM JIM 1 & 2



IAM8BIT

Costando 135 $ nadie diría que es barato, pero hay que tener en cuenta que este gusano definió los juegos de plataformas de la era de los 16 bits y sobre eso poco hay que discutir. 100 cartuchos de esta edición de 2.000 en total venían estampados como una vaca y con muchos extras.

STAR WARS: EPISODE I RACER



LIMITED RUN GAMES

Si bien no es un juego difícil de encontrar de segunda mano, sigue estando muy bien valorado. apreciado. La edición normal venía como un juguete de *Star Wars* de antaño, mientras que la edición limitada incluía instrucciones, postales, un póster, un pin y una moneda conmemorativa.

METAL STORM



RETRO-BIT

Quizá el más divertido de los lanzamientos de Retro-Bit. Incluye una figura, un póster y más cosas, pero lo realmente interesante es que en lugar de volver a publicar la versión americana de 1991 lo han hecho con la versión japonesa revisada de 1992, y además traducida al inglés.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



LIMITED RUN GAMES

No hay muchos editores que produzcan juegos para Mega-CD, así que estamos ante algo único. La versión estándar viene en la caja larga de tipo estadounidense, mientras que la edición premium viene con una variedad de extras geniales que incluyen un póster y pins.

nibles, los códigos fuente originales", dice Richard. "Si podemos, usamos la versión completa y sin editar del título, por ejemplo, la versión japonesa de *Metal Storm*". En ejemplos como *Metal Storm*, donde se produjeron nuevas traducciones, se requiere un proceso de aprobación adicional. "Tenemos que tener todos los vistos buenos de los titulares originales de cada propiedad intelectual antes de cualquier lanzamiento. Son conscientes de cualquier cambio e incluso a veces nos hacen sugerencias al respecto". iam8bit es menos explícita sobre cómo se obtienen las ROM, lo que sugiere que se utiliza más de un enfoque. "Vamos caso por caso, porque la obtención de la ROM no es fácil", dicen Jon y Amanda. "Las empresas no tuvieron mucho cuidado a la hora de almacenarlos, especialmente con los primeros materiales digitales. Todo se vuelve más complicado cuando hay varias revisiones de una ROM", dicen. "Es un trabajo forense muy complicado, pero lo enfrentamos con éxito gracias a nuestro brillante equipo. A veces la tarea de desenterrar estas cosas puede acarrear meses, incluso años".

Limited Run Games adopta un enfoque ligeramente diferente. "Compramos copias nuevas sin abrir de los juegos que estamos lanzando y, no sin mucho dolor, las abrimos y descargamos las ROM nosotros mismos", explica Josh. "Esto asegura que nuestras ROM estén limpias y, además, que solo nos estemos beneficiándonos de nuestro propio trabajo. Recuerdo haber visto una charla de Frank Cifaldi donde contó que Nintendo estaba usando ROM comunes descargadas de Internet para sus versiones de consola virtual. No me gustaría pasar por algo tan embarazoso como eso, la verdad". Pero incluso cuando el código se obtiene directamente de cartuchos originales, el producto final no es una simple copia. "Con los juegos de *Star Wars* tuvimos que editar las ROM para eliminar las referencias a empresas que ya no estaban asociados con los juegos. Esto hace que el proceso de alargue".

Un aspecto que ha cambiado desde el pasado es la necesaria aprobación del dueño de la plataforma. En pocas palabras, Sega y Nintendo no parecen tener ningún interés en licenciar oficialmente nuevas versiones de cartuchos para su hardware antiguo, aunque eso no significa que desconozcan la escena. "Trabajamos con Nintendo con regularidad y conocen la colección de cartuchos relanzados. Tenemos muy buenas relaciones con todos nuestros socios, incluida Nintendo, ya que también publicamos juegos modernos como lanzamientos físicos de Switch y hacemos una gran variedad de colaboraciones", explican Jon y Amanda. "La industria del videojuego es un ecosistema que se beneficia de la transparencia. Ir de pillo no aporta ningún beneficio". Richard confirma que la experiencia de Retro-Bit es similar. "Hemos tenido conversaciones con todas las empresas y están al tanto de lo que hacemos. En cada lanzamiento cumplimos con nuestras obligaciones para poder usar marcas comerciales y derechos específicos. Sega es un gran socio y están al tanto de nuestros próximos lanzamientos en cartucho. Diría que son grandes admiradores de estos lanzamientos y no tienen reparo en que trabajemos en ellos siempre que tengamos los derechos de los propietarios originales de la propiedad intelectual".

En el pasado, Nintendo y Sega fabricaban la mayoría de los cartuchos para sus consolas, pero con sus fábricas ya desaparecidas, las empresas deben obtener sus propias carcasas y placas. "El equipo de *Legacy Cartridge Collection* es increíble, son como una familia, y no nos importa regalarles todos nuestros halagos", señalan Jon y Amanda. "La buena gente de Infinite NES Lives diseña y fabrica las placas, y el equipo de Retrotainment se ocupa de manera incansable de la producción de los cartuchos. Nuestro equipo interno en iam8bit gestiona toda la creatividad, restauración, impresión, los envíos, ventas y negocios. Y en la me-



» La caja de *Metal Storm* presenta algunos artes impecables y está claramente preparada para exhibición en tiendas.



» Las ediciones premium de Limited Run Games tienen un packaging considerable.



» Los primeros cartuchos de Retro-Bit eran bastante llamativos para diferenciar las versiones USA y de fuera.

LOS DESEADOS

AUNQUE LOS FABRICANTES TENGAN YA SUS PROPIOS PLANES, AQUÍ LES SUGERIMOS ALGUNOS JUEGOS QUE NOS ENCANTARÍA QUE TUVIERAN UNA REEDICIÓN.



NINJA COP

GAME BOY ADVANCE

Además de tener disponible un juego raro de ver, estaría bien que incluyera la opción de poder borrar partida.



RESIDENT EVIL GAIDEN

GAME BOY COLOR

Con su alto precio podría ser una opción fácil de llevar a cabo dado que Capcom está reeditando muchos títulos. .

dida de lo posible, dado que a menudo trabajamos en juegos que tienen entre 30 y 40 años, buscamos a los miembros originales del equipo para ver si nos pueden ayudar. Sin exagerar, es el mejor grupo humano con el que unir fuerzas". Retro-Bit fabricó, en sus inicios, carcasas de cartucho personalizadas, pero posteriormente se dedicó a hacer diseños más familiares. "La carcasa del cartucho puede estar inspirada en los originales de NES, SNES o MD, aunque nos aseguramos de que la calidad de los materiales sea más resistente y duradera. Son pequeños detalles de calidad que nos esforzamos por lograr tanto en la presentación como en el resultado", explica Richard. Retro-Bit también fabrica sus propios PCB y suministra los que utiliza Limited Run Games. "Retro-Bit tiene el mejor equilibrio entre calidad y precio, porque existen opciones más caras", destaca Josh.

Mantener los precios bajos es una preocupación real, ya que algunos jugadores han criticado los precios de estos nuevos lanzamientos, pero vale la pena recordar que los cartuchos nunca fueron baratos.

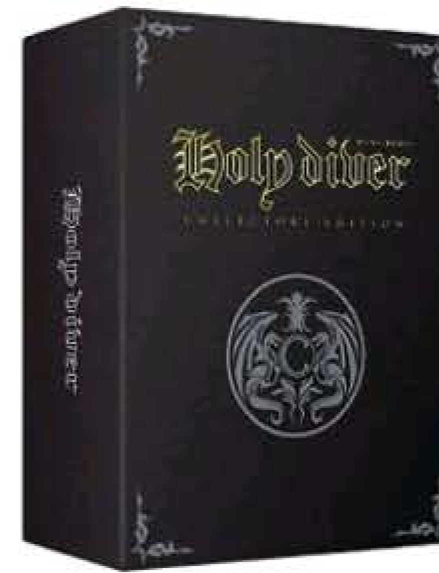
Mantener los precios bajos es una preocupación real, ya que algunos jugadores han criticado los precios de estos nuevos lanzamientos, pero vale la pena recordar que los cartuchos nunca fueron baratos, así que menos ahora. "Es irónico, porque los nuevos juegos SNES podrían costar más unos 70 u 80 dólares en los años noventa, por lo que si consideramos la inflación, la colección de cartuchos *Legacy* está por debajo del estándar del mercado de hace 30 años", dicen Jon y Amanda. Josh, de Limited Run Games, está de acuerdo: "La gente piensa que estamos haciendo montones de dinero con todos estos juegos retro, pero la realidad es que no, en realidad no estamos ganando mucho. Un juego de NES ensamblado con una placa de voltaje adecuada nos cuesta casi 20 dólares y uno de N64 unos 22, solo el cartucho".



» Las variantes de cartuchos son comunes: el 5% de los cartuchos de *Earthworm Jim 1 y 2* llevaban un diseño animal print.

Algunos coleccionistas pueden mostrarse enfadados ante la idea de que los juegos nuevos reduzcan el valor de sus colecciones, pero las tres compañías con las que hablamos se han asegurado de que sus juegos sean fáciles de diferenciar de las ediciones originales. No es posible crear copias idénticas respetando la ley, ya que todas ellas evitan usar marcas comerciales que no tienen derecho a usar. Ese es el motivo por el que no verás ningún logotipo de Sega o Nintendo en las cajas. Pero más allá de eso, todos desean brindar experiencias personalizadas, adaptadas al mercado del coleccionista. De las empresas con las que hablamos, iam8bit tiene los lanzamientos con los precios más altos: todos han costado 100 dólares o más, como el cartucho de *Earthworm Jim 1 & 2* que llegó a los 135 dólares. Esa política de precios ha generado algunas críticas, pero la compañía siente que el producto lo justifica. "Somos pirados de la producción y el packaging. Para nosotros, los detalles son importantísimos", afirman Jon y Amanda. "Cuando un comprador abre uno de nuestros juegos queremos que se sumerja en los detalles, que sea una experiencia táctil y sensorial. Todo eso definitivamente tiene un precio, razón por la cual los lanzamientos de iam8bit son los más caros del mercado, pero eso es también lo que los hace tan especiales. No vamos a lo fácil".

Los lanzamientos iniciales de Retro-Bit fueron cartuchos multijuego con hasta cinco títulos, pero desde entonces la compañía ha cambiado su enfoque. "Hicimos algunos cambios no solo en la estética del cartucho, sino también en la calidad del contenido, en los tipos de pegatinas desde esos primeros cartuchos hasta nuestras ediciones de coleccionista", dice Richard. "El enfoque que tenemos ahora se centra en ofrecer algo muy centrado en brindar una experiencia de calidad para disfrute de los fans". Limited Run Games ofrece una selección de ediciones estándar o premium, pero incluso en la estándar las ediciones pueden ser muy diferentes a las versiones originales. "No queríamos volver a lanzar juegos comunes tal cual estaban, queríamos abordarlos de una manera que se adaptara a la IP en particular", dice Josh. Cuando pienso en *Star Wars*, lo que me da más nostalgia son las figuras de acción, y creo a mucha gente le pasa lo mismo, así que para mí tenía sentido venderlos en blisters como esas figuras ".



» Las ediciones de coleccionista de Retro-Bit son distintas entre sí y están relacionadas con cada juego.

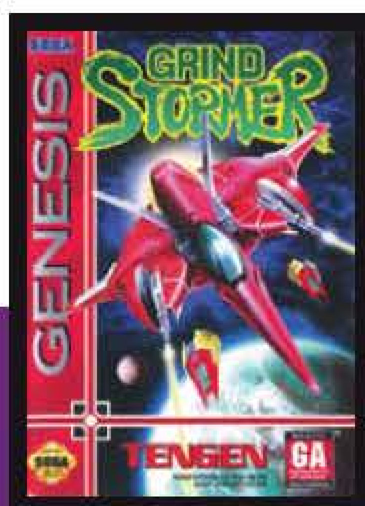
Una cosa es segura: el interés en estas reediciones está ahí, y muchas de ellas se agotan rápidamente. ¿Veremos más lanzamientos en el futuro? Limited Run Games reeditará pronto el juego de culto *Shantae* para Game Boy Color, mientras que iam8bit mantiene sus planes de futuro en secreto. Retro-Bit ha anunciado una reedición de *Mega Man: The Wily Wars* y los shooters de Toaplan para Mega Drive, incluyendo *Hellfire* y *Zero Wing*, además del título de Irem *Hammerin' Harry* para NES y *Undercover Cops* para SNES. Las tres empresas han confirmado que también tienen planes de ampliar el número de sistemas con los que trabajarán. Mientras tanto, hay otras empresas que se suman al juego. Piko Interactive ha estado muy activa durante los últimos años y, ya en Japón, Columbus Circle se ha hecho un nombre al empezar a producir nuevos cartuchos.

Es fácil ver por qué algunas personas no están contentas con esta tendencia, ya que la nueva oferta podría potencialmente devaluar los juegos en los que gastaron una gran cantidad de dinero, pero si lo que quieres es hacer una inversión sólida, entonces compra una propiedad intelectual. Los juegos son para jugar y agradecemos cualquier iniciativa que ofrezca a las personas una nueva forma de jugarlos, de la manera que prefieran. ✱



SPACE STATION SILICON VALLEY
NINTENDO 64

El lanzamiento original es imposible de superar al 100% sin trucos, así que nos encantaría ver una nueva versión sin bugs. .



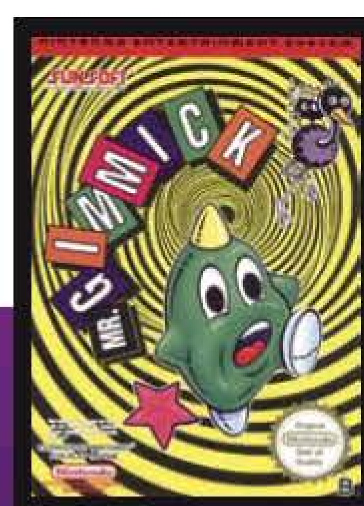
GRIND STORMER
MEGA DRIVE

Muchos cartuchos fallaban debido a sus placas defectuosas, algo que una nueva versión podría corregir fácilmente.



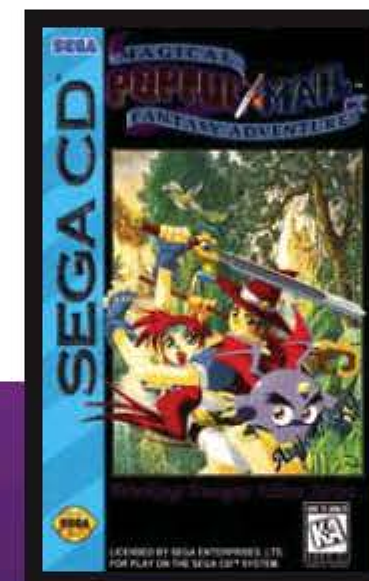
TRIALS OF MANA
SNES

Existiendo ya una traducción para *Collection Of Mana*, sería genial que Square Enix nos dejara disfrutarlo en una SNES.



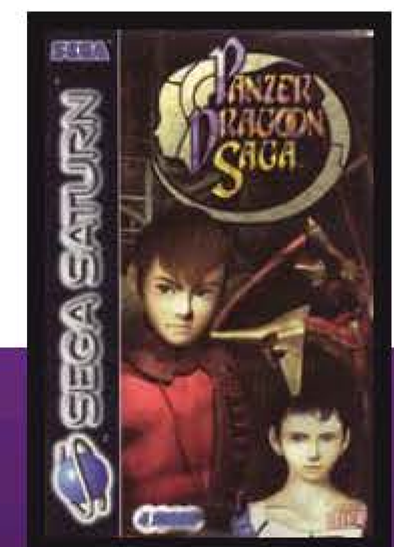
MR GIMMICK
NES

Con los precios que tiene su versión PAL, este juego de plataformas de NES es un firme candidato a la reedición.



POPFUL MAIL
MEGA-CD

El precio actual de este RPG justificaría ya de por sí un relanzamiento, pero se trataría de una tarea muy complicada.



PANZER DRAGOON SAGA
SATURN

Ninguna compañía se ha atrevido aun con CD-ROM con sistema de protección, pero es que nos gustaría tanto...

CÓMO SE HIZO

THE CHRONICLES OF RIDDICK™ ESCAPE FROM BUTCHER BAY

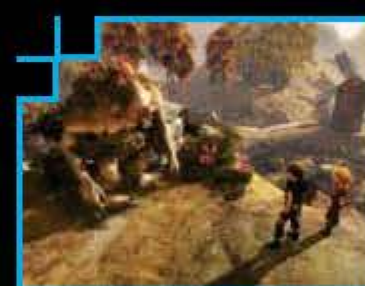
EN 2004, UN ESTUDIO SUECO SE ATREVIÓ A SUPERAR ESE LÍMITE INVISIBLE, PERO ESTRICTO, EN EL NIVEL DE CALIDAD EN LAS ADAPTACIONES DE PELÍCULAS, GANÁNDOLE LA POSICIÓN A ID Y VALVE CON UN MOTOR PIONERO Y UN JUEGO IMPRESIONANTE.

TEXTO DE ROBERT ZAK

No hace falta pasar mucho tiempo en la piel de Riddick para descubrir que *Escape From Butcher Bay* no es el típico juego basado en una peli. Tras un tutorial que termina con el manido recurso de "todo ha sido un sueño", serás arrojado a la prisión de Butcher Bay: Un monstruo de acero y piedra en un planeta desolador olvidado en el último rincón de la galaxia.

Los primeros cinco minutos estarás "sobre raíles", escoltado por guardias por el interior de un complejo cuyo olor puedes imaginar como una mezcla entre óxido y sangre. La banda sonora acompaña el momento y los títulos de crédito desvelan actores de doblaje de la talla de Ron Perlman, Xzibit y, por supuesto, Vin Diesel. Tras ser arrojado a una celda se desvelará tu único objetivo: escapar. La secuencia recuerda a la mítica introducción de *Half-life*, pero con un toque de superproducción de Hollywood que pocas veces se ha visto en un videojuego. El paralelismo con *Half-life* es significativo: si bien el viaje inicial de Gordon Freeman presentaba una nueva generación de videojuegos, el paseo por la prisión de Riddick marcaba el comienzo de una nueva era de motores gráficos, superando el nivel de tecnología visual tanto del id Tech 4 de *Doom 3* como del motor Source de *Half-life 2*.

Starbreeze Studios no era un desarrollador muy prolífico, allá por 2002. Acababa de terminar su lanzamiento para consola más importante, un oscuro RPG llamado *Enclave*. El juego fue muy bien recibido, pero Mikael Saker, guionista de *Butcher Bay*, recuerda que lo más importante para el estudio era haber ganado la experiencia de lanzar un juego. "Fue un desarrollo muy instructivo porque finalmente llegamos a lanzar 'algo'", nos cuenta. "Después de eso nos sentíamos empoderados. Habíamos lanzado un juego y ya estábamos preparados para dar el siguiente paso".

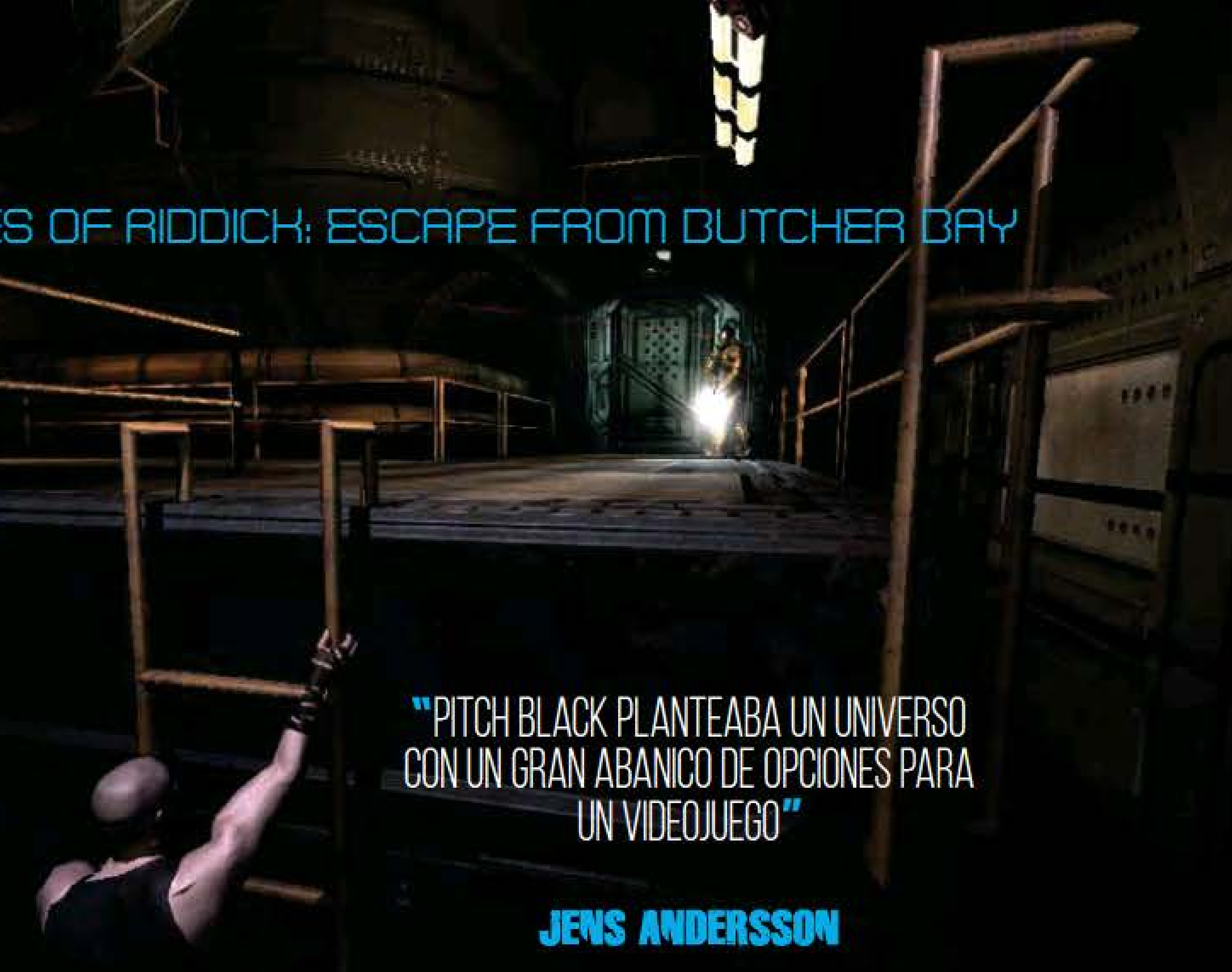


MÁS DEL CREADOR

ENCLAVE
SISTEMA: PC, XBOX, WII
AÑO: 2002

THE DARKNESS
SISTEMA: PS3, XBOX 360
AÑO: 2007

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS (IMAGEN)
SISTEMA: XBOX 360, VARIOS
AÑO: 2013





MIKAEL SAKER

Mikael trabajó en Starbreeze hasta lanzar *Assault On Dark Athena* y se fue a DICE a trabajar en la franquicia *Battlefield*. Actualmente se esta tomando un descanso para poder trabajar en su novela.



JENS ANDERSSON

Jens se divide entre sus estudios indie Collecting Smiles y Villa Gorilla (creadores de *Yoku's Island Express*). Acaba de financiar con éxito a través de Kickstarter el que es su proyecto más ambicioso: *Colors Live*; pronto estará disponible en Nintendo Switch.



PETE WANAT

Pete llegó a *Riddick* tras ejercer de productor ejecutivo en *Dark Athena*, aunque antes había ayudado a producir juegos como *Lego Jurassic World* y algunos títulos de Telltale Games. Después se convirtió en co-fundador de Nifty Games, creadores del reciente *NFL Clash*.

Starbreeze esperaba que ese siguiente paso tuviera que ver con una nueva IP pero, a falta de opciones, un juego de *Riddick* podía encajar muy bien con la visión del estudio. En 2004, el personaje encarnado por Vin Diesel solo era conocido por el film de culto *Pitch Black*. La siguiente película de *Riddick* aún no había entrado en fase de producción así que, aunque el juego hubiera tenido que adaptar su desarrollo a medida que se cerraban detalles del guión, Starbreeze contaba con una gran libertad creativa.

El productor de *Butcher Bay*, y miembro fundador de Starbreeze, Jens Andersson dice que un juego de *Riddick* era lo mejor que podían desear. "Todo el mundo disfrutó *Pitch Black*", recuerda. "Tenía su punto de Serie B y planteaba un universo con un gran abanico de opciones para un videojuego."

El trabajo en *Escape From Butcher Bay* comenzó en 2002, y el concepto original era el de hacer un sandbox al estilo *Grand Theft Auto*. *Vice City* acababa de salir y el concepto 'mundo abierto' aún tenía ese aura de misterio e infinitas posibilidades. Esa idea inicial no tuvo mucho éxito, ya que Starbreeze tenía una ambición que iba más allá de imitar el estilo de juego de moda esa temporada. El equipo comenzó a incorporar elementos de sigilo y RPG que acercaban a *Butcher Bay* a juegos rompedores de la talla de *Deus Ex* o *Thief*.

Este nuevo enfoque no terminó de convencer a Vivendi Universal, sobre todo porque requería un cambio a una perspectiva en primera persona, algo que reduciría la presencia en pantalla de Vin Diesel. "La solución fue pasar a la perspectiva en tercera persona durante determinadas acciones como subir una escalera o entrar en un conducto de ventilación", cuenta Mikael. "Tenía sus ventajas a nivel técnico, ya que podías reubicar al personaje y hacer muy suaves las transiciones, a la vez que permitía mostrar al personaje".

Tampoco es que Vin Diesel, un auténtico entusiasta de los videojuegos y propietario de Tigon Studios (co-productores de *Butcher Bay*), estuviera loco por "chupar cámara". El productor Pete Wanat, de Vivendi Universal, fue testigo directo de la entrega de Vin Diesel. "Vin concebía los videojuegos como arte", recuerda. "Una vez suspendió una grabación de voces durante cinco horas porque estaba reescribiendo un diálogo que tenía con Flint [Dille]. ¿Fue estresante? Por supuesto, pero es que teníamos al mismísimo Riddick (no a Vin) en el estudio de grabación. Aquella sesión sigue siendo de las mejores que se han grabado para un videojuego".



» [PC] Se añadió una sección a la versión *Developer's Cut* de PC que te permite hacer reventarlo todo con un traje blindado.

> "PITCH BLACK PLANTEABA UN UNIVERSO CON UN GRAN ABANICO DE OPCIONES PARA UN VIDEOJUEGO"
>
> **JENS ANDERSSON**

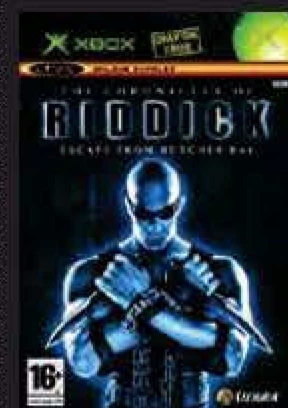


» [PC] Todo en Butcher Bay es hostil, hasta los "chutes" de energía.

"Conocía al personaje mejor que nosotros, así que la cantidad de diálogo que se grabó en esa sesión fue menor que el que estaba escrito", dice Jens. No se trataba simplemente de un actor prestándole su voz a un personaje, era un actor en mitad de la creación de su personaje tanto para la película como para el videojuego y su implicación se nota en la calidad de sus diálogos. Riddick es un asesino de pocas palabras, pero cuando habla lo hace desde la autoridad más absoluta y el tono más amenazante imaginable.

Mientras tanto, Starbreeze luchaba por unir todas las partes de *Butcher Bay* y conseguir un conjunto coherente. "Tuvimos que esforzarnos de verdad", cuenta Jens. "Lo primero fue convencernos de que podíamos crear un sistema de lucha sólido e implementar las diferentes opciones y ataques cuerpo a cuerpo. Transcurre en una prisión, así que no podíamos darle al jugador un arma desde el principio. Necesitábamos otros elementos".

Uno de estos elementos fue el componente RPG. En aquél momento, conceptos como 'quests', puzzles complejos, varias formas de completar ▶



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** VIVENDI UNIVERSAL GAMES

» **DESARROLLADOR:** STARBREEZE STUDIOS

» **LANZAMIENTO:** 2004

» **PLATAFORMAS:** XBOX, PC

» **GÉNERO:** SIGILO/SHOOTER EN PRIMERA PERSONA



INMEJORABLE

LA DEVELOPER'S CUT DE 2004 ES LA VERSIÓN DEFINITIVA DEL JUEGO



La versión de PC de *Escape From Butcher Bay*, lanzada en 2004, es una joya atemporal de la optimización. Tiene resolución desbloqueada, soporta tasas de refresco de 144 Hz y puede que sea uno de los títulos más antiguos de la historia que aguanten el tipo a día de hoy. Cuenta con una zona extra que incluía una armadura antidisturbios, que era una locura y, una vez que completabas el juego podías jugarlo de nuevo con los comentarios de los desarrolladores.

Incluía un montón de 'Making Of', arte conceptual y extras de todo tipo que le daban ese encanto de las ediciones más cuidadas de películas en DVD. Podías ver hasta un prototipo inicial del juego para poder apreciar hasta donde llegó el proyecto al final de su desarrollo.

El problema es que no está disponible en tiendas digitales por problemas de derechos. Aún hay ediciones físicas por ahí y hemos llegado a ver a gente jugar a resoluciones por encima de 1080p. Si tienes una tarjeta Nvidia tendrás que buscar un parche en *Google* para evitar que el juego se cuelgue en PC modernos.

misiones y un sistema convincente de diálogos con los NPC eran difíciles de encontrar en shooters de acción. "Tuvimos que encontrar la forma de incluir elementos de RPG sin que llegasen a dominar todas las mecánicas del juego: un árbol de habilidades, NPC con diferentes acciones dependiendo de la situación... esas cosas", dice Mikael.

Esas sutiles mecánicas RPG son las que hacen mejor al juego. Entre las intensas secuencias de acción en las que tienes que acabar a tiros con los carceleros de la prisión o en las que eres perseguido por mutantes a través de conductos subterráneos radioactivos, hay contundentes segmentos en los que debes mezclarte con el resto de los presos. Intercambiar favores por palos o cuchillos, participar en torneos de lucha clandestinos y gánate una reputación entre los demás presos.

Es arriesgado arrebatar al jugador su arsenal, pero la contundencia de los combates cuerpo a cuerpo, el sigilo y la interacción con los personajes de *Butcher Bay* hacen sombra a los clásicos elementos shoot'em-up del juego, que son de lo más espectaculares, pero también son genéricos.

Compartimos con Jens y Mikael nuestra predilección por los elementos más tranquilos del juego, en detrimento de la acción. "Estamos de acuerdo", dice Jens. "Cuando desarrollas un juego, no tienes claro cómo será realmente hasta que no está casi terminado. Creo que no éramos conscientes de lo que estábamos haciendo hasta que el proyecto no estuvo cerca de estar completado, cuando fuimos conscientes del equilibrio entre los diferentes géneros y cómo unimos cada una de sus partes". Los mismos elementos que llevaron el proyecto a buen puerto también hicieron el desarrollo algo turbulento. El potente engine era difícil de dominar y había tantos elementos en *Butcher Bay* que Starbreeze sufrió para transmitir al editor el tipo de juego que estaba desarrollando. "Era muy complicado coger un fragmento del proyecto y plantearlo como algo representativo de la versión final", cuenta Jens.

El proyecto *Butcher Bay* lo tuvo complicado durante 2003. Starbreeze había estado trabajando en otros dos proyectos en aquél momento, pero sus respectivos editores quebraron, lo que llevó a una escasez de fondos que obligó al estudio a pedir más dinero al editor de *Riddick* para completar el proyecto. "Básicamente teníamos que decirles que necesitábamos más dinero o el proyecto no se podría terminar", recuerda Jens.

A finales de año se confirmó la fecha de lanzamiento de la película *Las Crónicas de Riddick*, pero parecía poco probable que el juego llegase a tiempo. *Butcher Bay* aún estaba en fase alpha y muy "roto", con problemas de frame rate, un combate cuerpo a cuerpo deficiente e infinitos bugs. En un momento dado, recuerda Jens, el juego estuvo a puto de ser cancelado, hasta que Pete Wanat intervino. "Sí, hubo un momento en el que una persona en particular de Vivendi Universal quiso cargarse el juego", recuerda Pete. "Estaban más entusiasmados con el desarrollo de *Van Helsing* y *El Club de la Lucha*, así que hubo que luchar".

Una víctima de aquella lucha fue la versión PS2 de *Butcher Bay*, que fue desechada. La consola de Sony tenía más éxito que Xbox, pero su hardware inferior ponía las cosas complicadas a un juego



LA HUELLA DE TIGON

LOS EXTRAÑOS JUEGOS DEL ESTUDIO DE VIN DIESEL... PROTAGONIZADOS POR VIN DIESEL



WHEELMAN 2009

¿Qué asocias con Vin Diesel? ¿Gafas, camisetas "imperio" y coches? *Dark Athena* cubría dos de esos accesorios en 2009, pero Tigon tuvo que completar el trío con un juego de coches. *Wheelman* es un divertido título al estilo de *GTA* que te pone a derrapar por las calles por una ciudad misteriosamente parecida a Barcelona.



ASSAULT ON DARK ATHENA 2009

Un remaster en HD de *Escape From Butcher Bay* con modo multijugador. La zona extra resulta algo lineal comparado con el *Butcher Bay* original y el multijugador parece algo forzado, pero sigue siendo un juego de *Riddick* muy sólido aunque no se base tanto en el original como debería.



RIDDICK: THE MERC FILES 2013

Este título para móviles condensó la franquicia *Riddick* en un juego de sigilo. Carece de profundidad y, tras las experiencia inmersiva de *Butcher Bay*, cuesta ponerse en la piel del personaje. Imitando el desarrollo del que hacía gala, ha ido desapareciendo de las tiendas de aplicaciones con sigilo...



FAST & FURIOUS CROSSROADS 2020

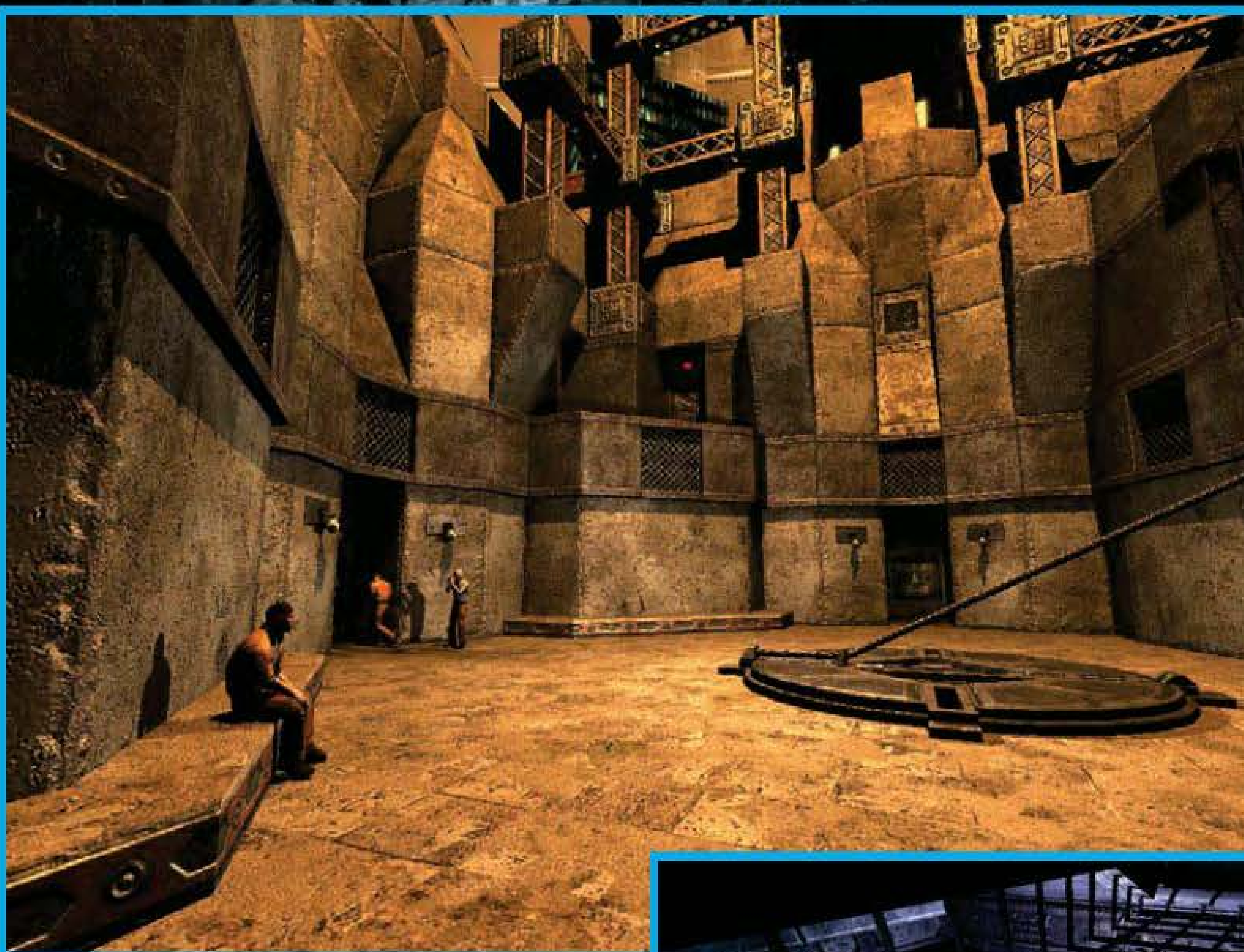
Primer título de Tigon Studios en años, *Fast & Furious Crossroads* es un regreso al delirio de *Twisted Metal* y los coches armados con cohetes y pinchos en las llantas. El juego es divertido, aunque técnicamente es tosco y está anticuado; parece que debía haber salido en 2010 en lugar de en 2020.



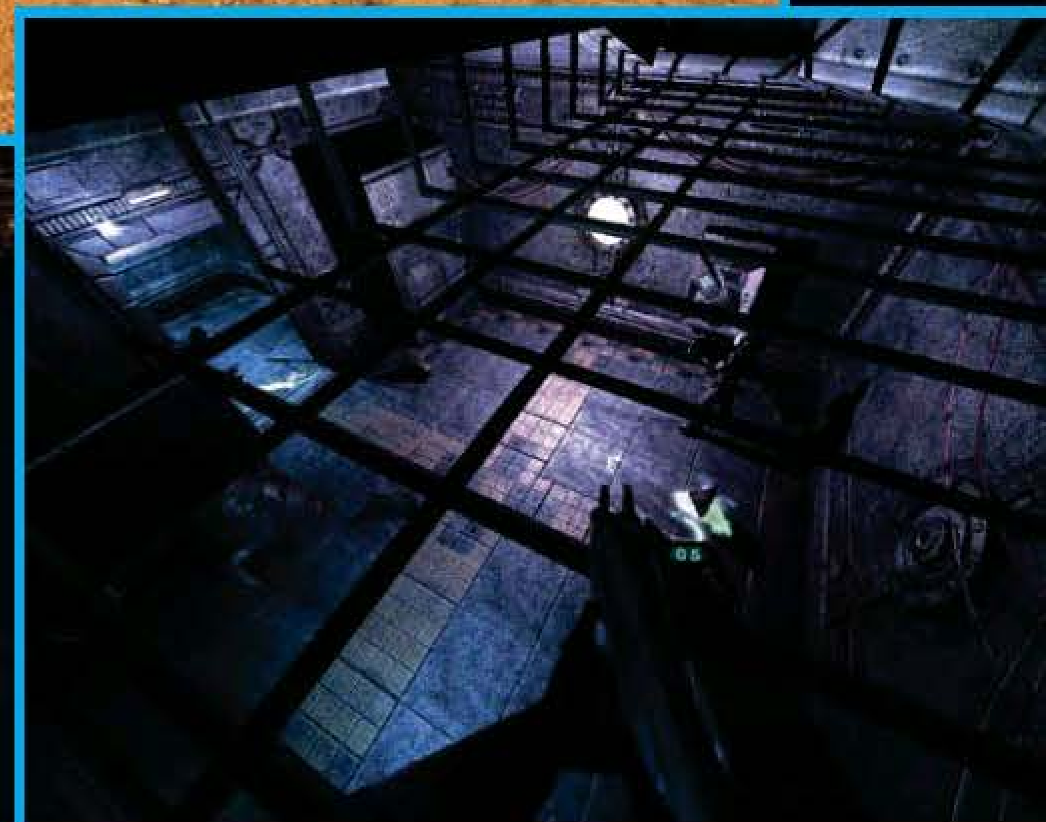
» [PC] Debajo de Butcher Bay te enfrentarás a estos mutantes en unas secuencias bastante intensas.



» [PC] Trump lo tendría más complicado con los residentes de Butcher Bay que con los ciudadanos de la América actual.



» [PC] Hay mucho que apreciar en la arquitectura brutalista de la prisión… si eres capaz de sobrevivir sin que te apuñalen.



» [PC] La influencia de *Deus Ex* es evidente: pasarás un buen rato arrastrándote por los conductos de ventilación.

tan avanzado como *Butcher Bay*.

"Elementos como las sombras y la iluminación dinámica eran imposibles de hacer, pero teníamos a un gran equipo trabajando en otras formas representar dichos efectos con mapeados de luz dinámicos", dice Jens. "Estoy convencido de que podríamos haber hecho un gran juego en PlayStation 2". Un factor determinante en las dificultades de Starbreeze fue trabajar con el motor gráfico que estaba siendo desarrollado por Magnus Hogdahl, el fundador del estudio, al mismo tiempo que el juego. Jens describe a Magnus como un genio de la tecnología obsesionado con el motor *id Tech* de John Carmack, del que tomó todas las ideas que pudo.

Mikael recuerda un día que Magnus estuvo enseñando a la gente fragmentos de la demostración del motor de John Carmack. "Recuerdo que nos mostró cómo funcionaba el teselado en tiempo real en el motor *id Tech*; al día siguiente había implementado las rutinas de teselado en el motor Starbreeze. Era un tipo muy entregado".

A pesar de los retos del motor gráfico, unos seis meses antes de la fecha de lanzamiento del juego, las piezas empezaron a encajar. El equipo empezó a entender y a controlar la tecnología y los mecanismos a su disposición. En Xbox, por ejemplo, el motor era incapaz de mostrar mas de cuatro o cinco personajes de forma simultánea.

Otros aspectos técnicos empezaron a encajar, haciendo que *Butcher Bay* pasara de estar "roto" a ser rompedor. "Visualmente, un par de trucos como los mapas de iluminación dinámica comenzaron a funcionar y, de repente, los combates eran divertidos", dice Jens. Las mejoras en las mecánicas llevaron a Starbreeze a añadir una zona estrictamente de lucha (Aquilas Territory) 24 horas antes de uno de los últimos hitos de su desarrollo.

Tanto Jens como Mikael admiten que no sabían que el juego que mandaron "a fabricar" era tan bueno. Starbreeze había pasado de 80 trabajadores a 18 al final del desarrollo y el objetivo era dar con el siguiente proyecto para mantener el estudio a flote. Tras el fracaso en taquilla de *Las Crónicas de Riddick*, los planes para producir los siguientes títulos de *Riddick* se archivaron hasta la aparición de la semi-secuela *Assault On Dark Athena* en el año 2009.

> "VISUALMENTE, UN PAR DE TRUCOS COMO LOS MAPAS DE ILUMINACIÓN DINÁMICA COMENZARON A FUNCIONAR"
>
> **JENS ANDERSSON**

Escape From Butcher Bay vendió bastante bien y acabaría erigiéndose en uno de los juegos mejor valorados de su generación. Al beneficiarse de los retrasos en el lanzamiento de *Half-life 2* y *Doom 3* se convirtió en el primer juego en mostrar algunos de los avances gráficos que pronto veríamos en motores *Source* e *id Tech 4*. Entre las espectaculares sombras dinámicas, las texturas de alta calidad y la oscura licencia cinematográfica en la que se basaba, se alzó un auténtico pionero. ✱

RadiKaL BIKERS



GAELCO EN TRES DIMENSIONES

Tras cosechar enormes éxitos con títulos tan solicitados como World Rally o Thunder Hoop, la compañía catalana Gaelco comenzó a prepararse para el gran cambio de la industria del videojuego arcade: el salto a las tres dimensiones. Un camino duro de transitar y con temibles competidores a su paso. ¿Lograrían alcanzar la excelencia de su primera etapa?

Por Jesús Relinque "Pedja"

forowarez.net



» [Arcade] Con *Speed Up*, Gaelco entró de lleno en la cruenta batalla de las tres dimensiones, con circuitos como este Tex-Mex, ambientado tanto en zonas áridas de México como en el imponente Grand Canyon.



» [Arcade] Los programadores de Gaelco hicieron un bonito homenaje a Barcelona en forma de circuito.


El SPEED UP de Gaelco, distribuido en todo el mundo por Namco, constituía una de las atracciones en el segmento de videojuegos con varias espectaculares hileras de máquinas

» [PC] Foto de un expositor de hileras de *Speed Up*, revista Anuario Joc Privat 1996 (A.R.C.A.D.E.).

La década de los noventa trajo consigo la revolución gráfica del 3D. En el año 1991, el imperio arcade sufrió la embestida de SEGA, que lideró la oleada con su flamante sistema Model 1. *Virtua Fighter, Virtua Racing* y *Star Wars Arcade* fueron sus grandes puntas de lanza. Varios años antes, en 1988, los japoneses de Namco ya habían lanzado al mercado la placa System 21, una placa diseñada con el objetivo de potenciar la generación de gráficos basados en modelos poligonales, exhibiendo su poder a través de títulos como *Winning Run* o *Galaxian³*. Las 3D habían irrumpido con fuerza, y lo habían hecho con una ambiciosa meta: establecer una dinastía que fuera capaz de reinar para siempre.

En España, Gaelco se afanaba para hallar las posibles causas de la pobre repercusión que habían tenido sus últimas novedades. La segunda entrega del exitoso *Thunder Hoop*, denominada *TH: Strikes back*, apareció en 1994, cambiando por completo el escenario jugable para pasar de las plataformas a la acción directa de un run-and-gun, incluyendo sprites enormes, dos jugadores simultáneos y referencias a las aventuras del Goku adulto en *Dragon Ball Z*. Pero el juego no caló. Algo similar ocurriría al año siguiente con *World Rally 2: Twin Racing* (1995). A pesar de fabricar una cabina que incluía un par de monitores para el juego competitivo entre dos jugadores, todo gobernado a través de una única placa, el éxito de esta secuela no pudo equipararse en ningún momento a lo que consiguió su primera parte. Más allá del mayor o menor acierto en el planteamiento de ambos juegos, estaba claro que la compañía catalana tenía que cambiar algo para no perder el tren que pasaba a toda velocidad por las estaciones del universo recreativo. Luis Jonama, uno de los socios fundadores de la compañía, nos proporciona una pista definitiva sobre el volantazo que la compañía estaba a punto de ejecutar. "Habíamos empezado vendiendo placas de juego con un conector 'cuasi universal' que hacía que todas las consolas de las máquinas fueran muy similares: el JAMMA. Cuando las máquinas empezaron a evolucionar, se comenzó a diseñar una máquina específica para cada juego, y nosotros también entramos en esta dinámica. Junto con las máquinas también evolucionaron los chips gráficos y nosotros fuimos siguiendo el ritmo".

Luis Jonama, junto a nombres como Josep Quinglés, Javier Valero, Toni López Yeste o Xavi Fradera conformaban un auténtico equipo de cinco estrellas. Gaelco tenía un potencial creativo y técnico fuera de toda duda, pero también poseía una visión comercial lo suficientemente abierta como para ser capaz de dar un notable giro a la tendencia de sus lanzamientos. Julián Goicoa, director comercial, siempre lo tuvo claro: "Nuestros productos tenían que ofrecer varias cosas para poder hacer frente a una competencia encarnizada en la que se encontraban empresas poderosas como SEGA o Namco, que estaban en su máximo apogeo. Nuestra misión consistía, con un hardware propio, en ofrecer un producto redondo, de calidad y que además tuviera un precio competitivo». Goicoa, siguiendo una por una todas estas premisas, se presentó en septiembre de 1996 en Dallas, cruzó las puertas de AMOA, uno de los eventos arcade más prestigiosos de Norteamérica, y expuso al público yanqui el primer producto Gaelco armado con un motor gráfico capaz de renderizar modelos 3D poligonales. *Speed-Up* era un título de carreras que, en propias palabras de Goicoa, no tenía más pretensión que lograr que todo aquel que se acercara a la máquina lo pasara fenomenal. Goicoa tenía plena confianza en partir la pana con *Speed-Up*, algo totalmente irrefutable si tenemos en cuenta que la compañía contaba con un stand propio en AMOA. Y lo consiguió. Vaya si lo consiguió. "Al poco rato de comenzar", comentaba Goicoa acerca de lo que sucedió en aquel evento, " ya habíamos otorgado la distribución exclusiva del juego para Estados Unidos, Canadá y México a la compañía Namco-América. Antes del mediodía, Namco-Europa se hacía con la distribución para Europa". Este hito se logra, recordemos, en el año 1996, cuando en el catálogo de la propia Namco llevaba un par de años figurando el icónico *Ridge Racer*, título que, por cierto, era el espejo en el que se miraba *Speed-Up* para tomar su estilo visual de base. Así pues, podemos preguntarnos, ¿qué era lo que había cautivado a los nipones? ¿Cuál era la fórmula mágica? La respuesta, con toda seguridad, viaja en ▶



» [Arcade] Gaelco pretendía lograr que todo aquel que se acercara a la máquina de *Speed Up* lo pasara fenomenal.



» [Arcade] *Speed Up* se miraba en el espejo de *Ridge Racer*, la popular recreativa de Namco, de la que recogía su estilo visual.



» [Arcade] Aquí tenemos la tradicional foto de familia del equipo de proyecto que Gaelco solía colar en sus recreativas.

LOS REPRESENTANTES DE LAS GRANDES EMPRESAS SE QUEDABAN ENCANDILADOS EN CADA SARAO EN LOS QUE GAELCO PRESENTABA SU SALTO A LAS 3D

varias direcciones: la experiencia acumulada por el equipo técnico de Gaelco para crear el hardware de *Speed-Up*, el manejo exquisito del vehículo, el talento al servicio de la jugabilidad y, por supuesto, la hábil gestión de Goicoa. "El público reclama jugar, disfrutar del producto que utiliza", sentenciaba el director comercial de la compañía con respecto a la gran baza de su videojuego, acuñando de forma involuntaria un precioso corolario a lo que debería perseguir, en última instancia, este bendito arte.

Una placa 'made in Spain'

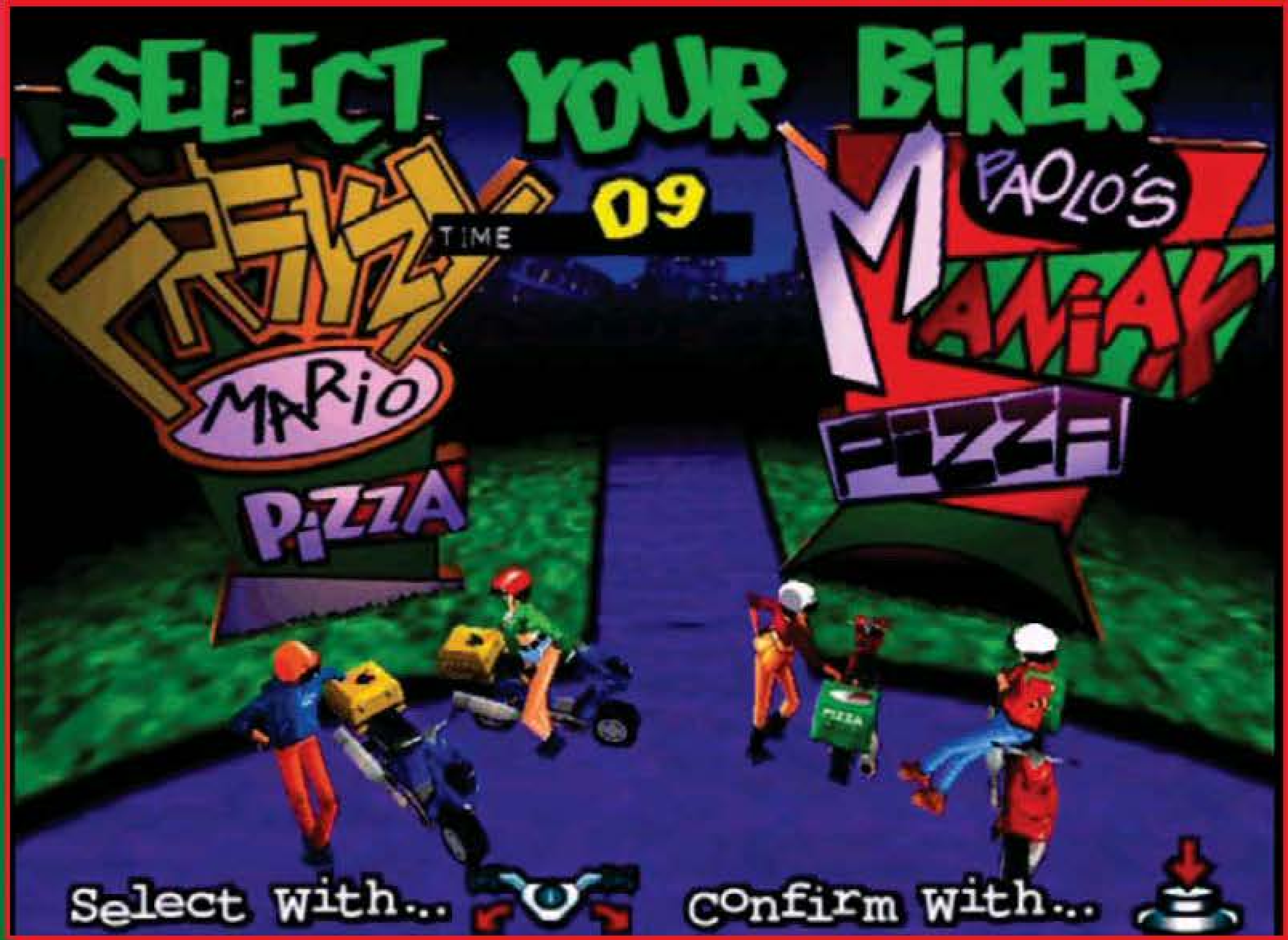
Charlar con Javier Valero es como disfrutar de un viaje interactivo por varios de los capítulos más apasionantes de la historia del videojuego español. Su experiencia, cuyo punto de partida se ubica en sus primeros pinitos arreglando placas de *Pong* en Electrogame/Videogame a finales de los setenta, se antoja ciclópea, incluso abrumadora. Valero, ingeniero hardware, es el gran responsable de la creación de la placa tridimensional que movía *Speed-Up*. Cuando le preguntamos por aquel proceso, el ingeniero ilerdense se centraba en el rendimiento que debía ofrecer la máquina: "La nuestra sería una placa pequeña, así que tenía que haber truco. La resolución de cada punto era de cuatro píxeles, pero solo procesabas un punto, y daba la sensación de que tenías mucho más tamaño y definición. Procesabas uno y pintabas cuatro. Y también tenía que ir a sesenta imágenes por segundo". Lo cierto es que bastaba con echar un vistazo a cómo se movía *Speed-Up* y comprobar la agilidad de sus gráficos poligonales. Encandilaba desde el primer vistazo y, de hecho, encandilados se quedaron los representantes de las grandes empresas en cada sarao en los que Gaelco presentaba su flamante salto a las 3D.

Con todo, a pesar del gran pelotazo que significó la distribución del título por parte de Namco, *Speed-Up* no fue, precisamente, el título que se convirtió en el trampolín definitivo para la compañía en su epopeya por el universo de las recreativas tridimensionales. El juego que buscamos llegaría dos años más tarde, y lo haría rompiendo varias de las reglas establecidas en el género arcade de conducción.

Pizza a domicilio

La práctica totalidad de títulos realizados a partir de la placa 3D de Gaelco estuvieron conectados por el género de la conducción. En 1998 se lanzaría un arcade cuyas estructuras jugables marcarían un auténtico hito, un molde que prestigiosas compañías llegarían a copiar para hornear algunas de sus producciones. Hablamos de *Radikal Bikers*, uno de esos juegos que, a día de hoy, se pueden considerar como verdaderos supervivientes en los escasos salones recreativos que aún pueden disfrutarse en nuestro país.

El punto de partida era simple: controlamos a un repartidor de pizzas que maneja su moto con destreza para llegar al destino y entregar su mercancía antes de que el tiempo concluya y el cliente se cabree. Al traducir esta premisa a la metodología jugable nos damos cuenta de que era muy diferente a los arcades de conducción contemporáneos, que la mecánica era ágil, dinámica, gamberra y refrescante. Aquello prometía, incluso a pesar de que el apartado visual, con diseños desenfadados, muy estilo cartoon, dejaba entrever cierto desfase en cuanto al detalle de los modelos



» [Arcade] En la selección de personaje de *Radikal Bikers* vemos a unos cuantos colegas a los que confiaríamos nuestra pizza carbonara del sábado noche.

poligonales. Para situarnos, en 1998 pudimos disfrutar de espectáculos brutales como *Sega Rally 2* por parte de SEGA, o *Soul Calibur* de Namco. Sin embargo, el gran mérito de *Radikal Bikers* era enganchar al jugador, que disfrutaba de lo lindo. Una vez más, el leit motiv de Goicoa. *Radikal Bikers* tuvo detrás a un equipo de tres programadores y siete artistas gráficos, siendo Xavi Arrebola el game designer. Es el propio Arrebola el que nos cuenta la génesis del concepto base sobre el que gira el juego: "Todo empezó en una de esas caóticas sesiones de brainstorming que se alargaban hasta pasada la hora de comer. Entre el diseñador gráfico Toni Rodríguez y yo empezamos a hacer broma con el tema del hambre que teníamos ya, y que, por lo menos podríamos pedir unas pizzas o algo. Así que lo soltamos sin pensarlo demasiado y con poca azúcar en la sangre. 'Podríamos hacer un juego de un pizzero, ¿no?'. Yo solía hablar del tema de los pizzeros motorizados ya que tenía una pizzería debajo de mi casa y me tenían bastante de los nervios por el ruido de las motos por las noches. ¡Eran bastante gamberros!".

Por su parte, Xavi Fradera también tuvo un papel capital en el desarrollo de *Radikal Bikers*, participando en el proyecto como diseñador ▶

EL EQUIPO DE RADIKAL BIKERS TUVO TRES PROGRAMADORES Y SIETE ARTISTAS GRÁFICOS, SIENDO XAVI ARREBOLA GAME DESIGNER



» [Arcade] *Radikal Bikers* surgió tras una sesión de brainstorming y un hambre voraz. De ahí lo de las pizzas.



» [Arcade] *Radikal Bikers* se adelantó a *Crazy Taxi* en el concepto de 'entregas'. Aquí eran pizzas, en lugar de gente.



» [Arcade] Está genial que pongan camiones con rampas por la carretera para coger ítems. Que haríamos sin ellos.



» [Arcade] Llevando pizzas a todo trapo, con transeúntes por las aceras y tráfico pesado. Eso sí, siempre con casco. La seguridad ante todo.



» Salvador Valero, de Covielsa, con una máquina de *Radikal Bikers*. Foto: Asociación A.R.C.A.D.E.



BIT MANAGERS REALIZÓ UNA GRAN CONVERSIÓN A PLAYSTATION DE RADIKAL BIKERS

de niveles, así como creando gráficos para los escenarios. "Fue una experiencia maravillosa", comenta Fradera. "Trabajé en conjunción con Arrebola. Yo iba creando el recorrido de las calles y los atajos, y él iba añadiendo el tráfico y los gags que sucedían al paso del pizzero, pero a la vez yo le iba sugiriendo ideas de gags y él ideas para el recorrido. No obstante, todo el equipo al completo también participó a nivel creativo, de allí la gran chispa que tuvo este juego". La ambientación urbana mediterránea le venía como anillo al dedo al título.

Radikal Bikers ofrecía una gran cantidad de atajos en cada circuito, un truco jugable que proporcionaba la sensación de una conducción muy abierta, siendo, en realidad, circuitos muy lineales. Además, también daba la opción de obtener todo tipo de ítems que permitían ganar velocidad, puntos o la habilidad de patear con fuerza a los vehículos que entorpecían nuestra marcha. A la par, había peatones, obstáculos, escenarios animados... ¡Un paisaje urbano en movimiento! Todo ello era un verdadero logro, dada la potencia de la placa: siete mil polígonos simultáneos. En *Radikal Bikers* se transmitía la sensación de que no dejaban de ocurrir cosas en pantalla, y eso lo hacía muy, muy divertido.

Por su parte, la cabina del juego ofrecía un manillar que oscilaba a izquierda y derecha, simulando el movimiento de una Vespa, aparte de permitir tirar del propio manillar hacia el jugador para hacer un caballito, algo muy jugoso para los jugadores que, como no podía ser de otra manera, propició una enorme cantidad de máquinas enviadas de vuelta a Gaelco para su reparación.

Desde el propio equipo se tenía la percepción de que *Radikal Bikers* no iba a ser un título más. Fradera lo recuerda de esta manera: "Durante la producción del juego, nosotros mismos jugábamos partidas, justo después de comer, para ver quién superaba el récord de cada nivel. Íbamos rascando décimas de segundo día tras día. Tuvimos unos piques brutales. Ahí es cuando empezamos a ver que estábamos ante algo grande, ya que esto no nos había ocurrido en tal magnitud en ningún juego anterior".

Legado sobre ruedas

Radikal Bikers fue uno de los títulos que más beneficio económico proporcionó a Gaelco. Dejó tanta huella que SEGA tomó nota de la conducción alocada y gamberra del título y de su concepto de 'entregas' para su *Crazy Taxi*, lanzado en 1999, un año después que el juego de la empresa catalana. Curiosamente, en el inconsciente colectivo suele confundirse dicho orden temporal; pero lo cierto es que *Radikal Bikers* salió primero.

El título, que fue convertido a PlayStation por otro equipo español, Bit Managers, tuvo una secuela en ciernes que no llegó a ver la luz. Fradera, durante una conferencia celebrada en Retro Sevilla en 2016, desveló algunos concept arts de *Radikal Bikers 2*, cuyo aspecto gráfico se iba a asemejar a un videoclip de la banda virtual británica Gorillaz, y con un planteamiento de conducción sobre circuitos urbanos abiertos.

Si un día os encontráis con una de las viejas cabinas de *Radikal Bikers* en algún bar perdido, no lo dudéis. Aún podéis llegar a tiempo de entregar una diábola por Nápoles. Eso sí, tratad con cuidado el manillar. Recordad que tenéis un clásico entre manos. ★

***Agradecimientos para Luis Jonama, Xavi Fradera, Xavi Arrébola, Julián Goicoa, Javier Valero, A.R.C.A.D.E. y Sevilla Retro.**

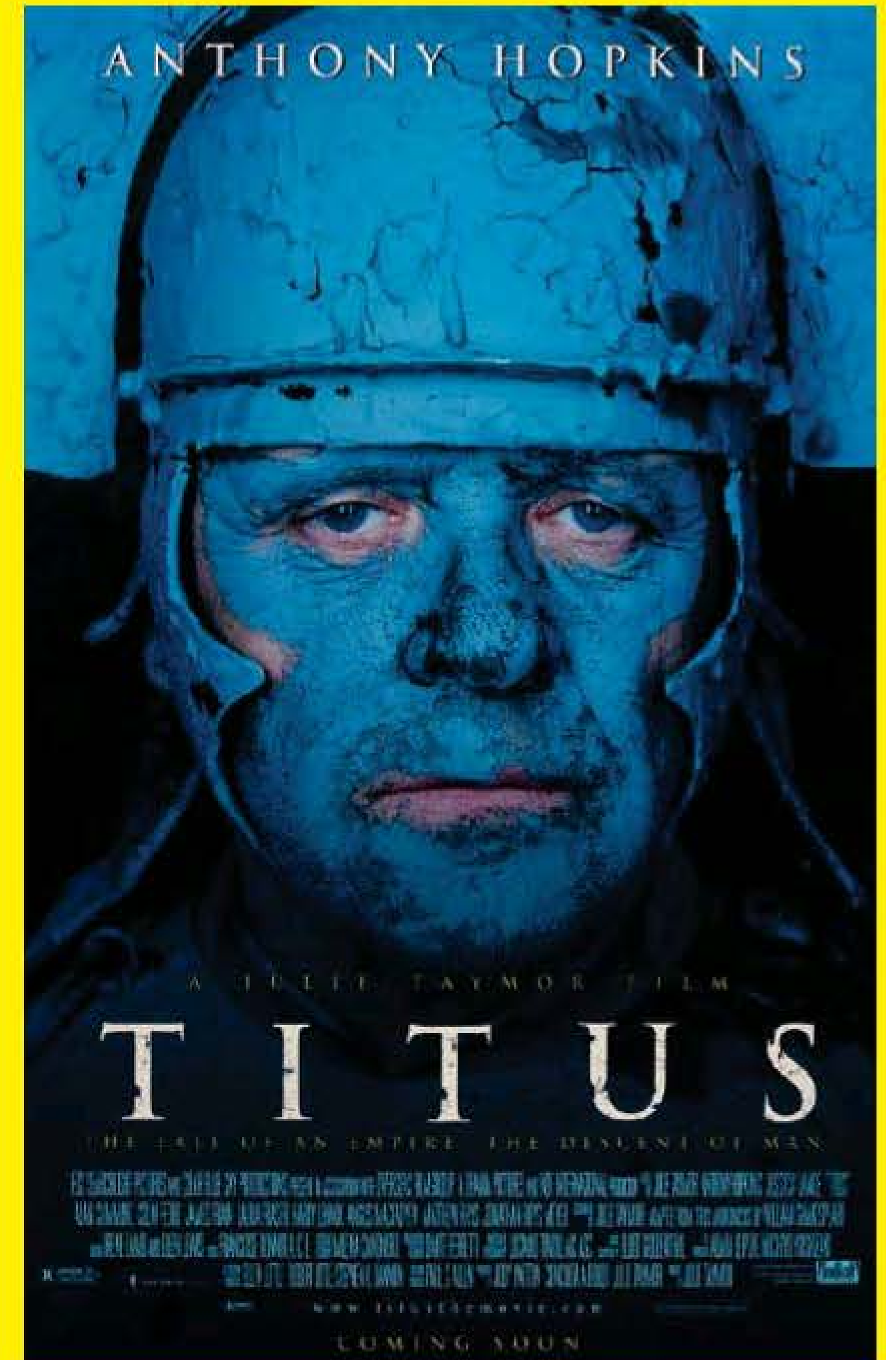


» La repercusión de la recreativa de *Radikal Bikers* logró llevarla hasta la gran pantalla.

RADIKAL BIKERS ESTUVO A PUNTO DE RECIBIR UNA SECUELA, SEGÚN REVELÓ XAVI FRADERA EN RETRO SEVILLA 2016



» [Arcade] Esta instantánea es de cuando Máximo Décimo Meridio pidió una familiar de pepperoni desde el Coliseo romano.



RADIKAL BIKERS EN HOLLYWOOD

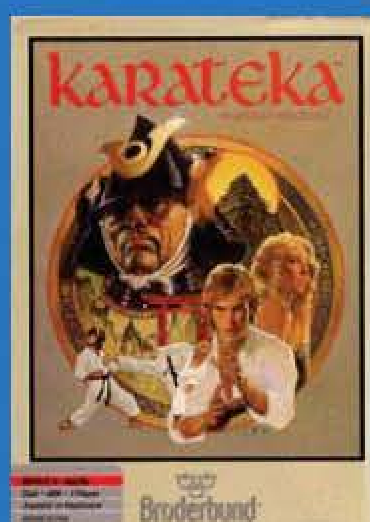
Fue su game designer, Xavi Arrebola, quien nos contó una de las anécdotas más curiosas acerca de *Radikal Bikers*, juego que se convirtió en protagonista de excepción de una película filmada en Hollywood, *Titus* (1999), con Anthony Hopkins y Jessica Lange encabezando el elenco de actores. "Un día", comenta Arrebola, "recibimos una carta en la que se nos pedía permiso para usar *Radikal Bikers* en la película. En el filme, de ciencia ficción, se muestra una mezcla de tecnología futurista con la estética del imperio romano. En una de las escenas, unos guardias imperiales tienen, junto a unas celdas, máquinas recreativas, y se ve jugar a uno de ellos al arcade cuando la moto para enfrente del Coliseo romano".

CÓMO SE HIZO

KARATEKA

Jordan Mechner revela cómo el amor por la animación y un Apple II le dieron una carrera de por vida

ESCRITO POR DAVID CROOKES & DARRAN JONES



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** BRØDERBUND SOFTWARE

» **DESARROLLADOR:** JORDAN MECHNER

» **LANZAMIENTO:** 1984

» **PLATAFORMA:** APPLE II

» **GÉNERO:** LUCHA

Querido Sr. Mechner ". Así comenzaba la carta titulada "Saludos, terrícola". Estaba dirigida a un tal Jordan Mechner, en California, y a la atención a Brøderbund Software. "Te escribo porque he jugado con *Karateka*" y "creo que es necesario felicitarte por este juego". El misterioso escritor, entusiasmado por los gráficos, las sombras, ¡todo!, estaba deslumbrado por el "tremendo trabajo" que, en su opinión, "marcaba la referencia para los futuros desarrollos en Apple II". Ese misterioso remitente, llamado John Romero, estaba tan fascinado por la sofisticación de su apartado gráfico que quiso conocer cuáles eran las técnicas que había utilizado Mechner.

John estaba deslumbrado por Jordan y, tiempo después, admitió que su trabajo se inspiró mucho en *Karateka*. Precisamente, dos años más tarde, con 19 primaveras a sus espaldas, comenzó a trabajar en Origin Systems y, de nuevo, otro bienio después tuvo mucha parte de culpa en el desarrollo de clásicos como *Doom* y *Quake*. Así que si nos referimos a esa carta de 1985 es por una razón: *Karateka* fue un juego que hizo historia ofreciendo una puesta en escena tan innovadora que los desarrolladores que estaban despertando en aquellos años querían aprender de él. Tanto, que aquella misiva del joven John Romero concluía con una frase típica de respeto: "Discípulo del Gran Jordan y adorador del Magnífico Mechner". Y no sería el único.

Jordan creció con un amor reverencial por la animación. Cuando era niño escribía historias, las dibujaba y más tarde les daba vida en Super 8. Y lo habría continuado haciendo de no ser por un proyecto de IBM, llamado *Explorers*, que permitía a los niños usar sus ordenadores tras la escuela. Fue con ellos con los que aprendió *BASIC* y *APL*.

Cuando tenía 14 años su fascinación se había convertido en una pequeña obsesión. Además, su vida se transformó después de muchas semanas y meses jugando con el Apple II de un amigo, momento en el que entendió que podía programar títulos inspirados en las películas de dibujos animados aprovechando toda su potencia gráfica. Así que ahorró y se compró uno.

El propio Jordan lo confesó más tarde, "Me encantó el Apple II, disfruté programando con él.



MÁS DEL AUTOR

PRINCE OF PERSIA
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1989

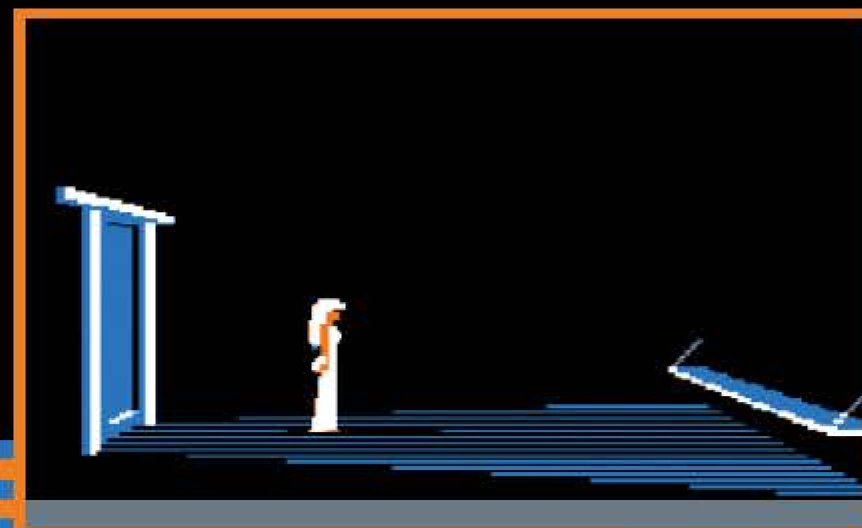
PRINCE OF PERSIA 2
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1993

THE LAST EXPRESS (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: PC Y MAC
AÑO: 1997



» [Apple II] Los elementos beat'em up de *Karateka* requieren de muchos golpes de botones pero, cuando derrotamos a un enemigo... ¡qué gusto da!






» [Apple II] Los elementos narrativos de *Karateka* fueron muy importantes, con un argumento contado a través de texto y utilizando imágenes de una forma similar a la de *Prince of Persia*, el siguiente trabajo de Jordan.

Me lo llevé a la universidad y pasé la mayor parte de mi primer año desarrollando un juego llamado *Deathbounce*. Era un shoot'em-up que envié a Brøderbund para ver si les interesaba, porque era una compañía que me encantaba. Pero lo rechazaron y quedé hundido". Por suerte, y lejos de desilusionarse, cayó embrujado por un nuevo lanzamiento de Brøderbund llamado *Choplifter* que, literalmente, "le dejó boquiabierto". "Tenía la animación más suave que había visto en un Apple II", y se prometió llevar adelante el proyecto de un juego con un aspecto cinematográfico. En ese instante, se estaban plantando las semillas de la creación de un clásico como iba a ser *Karateka*.

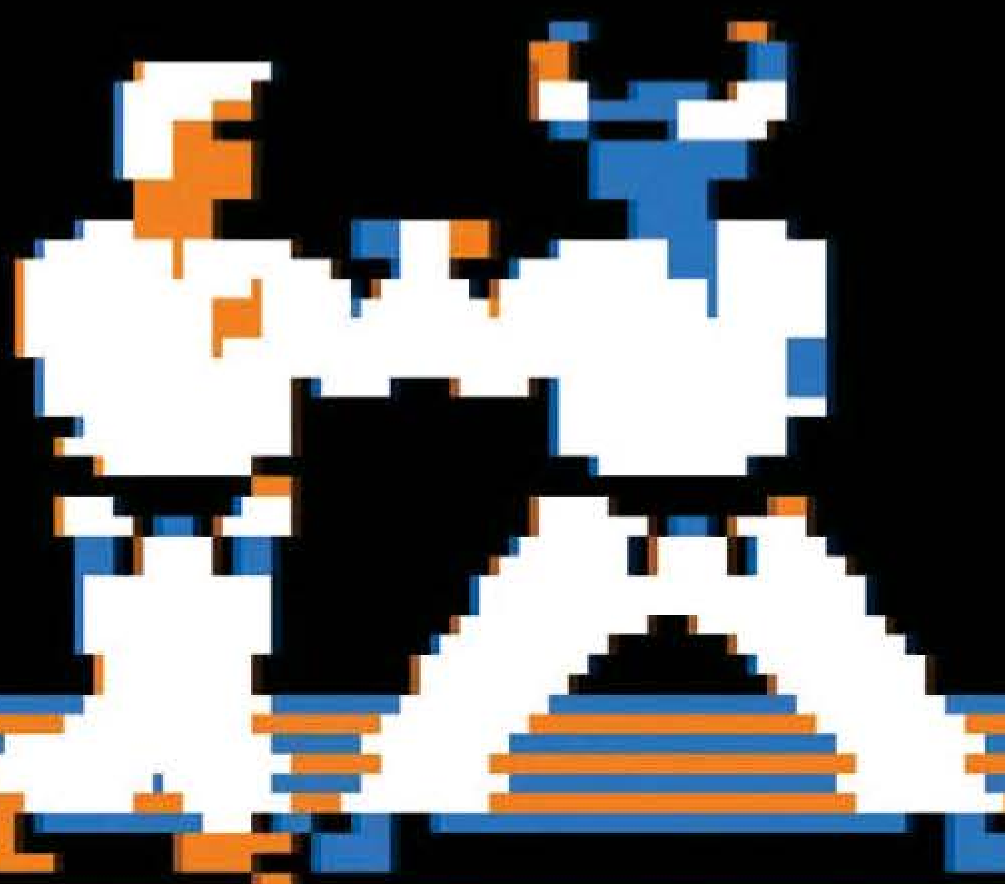
Una de las cosas que Jordan tenía muy claras desde el principio es que utilizaría el lenguaje audiovisual del cine mudo, técnicas que el propio Jordan había aprendido en sus clases de historia del séptimo arte. Las imágenes eran importantes para él y quería que la gente quedará impactada y se sorprendiera tanto con los gráficos como con las animaciones. Así que bebió de otras fuentes que en ese momento le interesaban.

"Me inspiré mucho en fuentes ajenas a los juegos", dice. "Mi película favorita de Kurosawa, *Los siete samuráis*, fue una de ellas, y también me gustaba Hokusai y sus grabados en madera japoneses. Me fascinaba el director de cine D.W. Griffith y sus primeras películas mudas. Me gustó la manera en la que utilizaba los insertos para crear suspense. Y por supuesto, me atraían mucho las películas de Bruce Lee, la animación de Disney y las clases de kárate que practicaba aquel verano. Todo eso acabó mezclado en el juego".

Jordan situó *Karateka* en el Japón feudal con una trama muy simple y, vista con perspectiva, bastante típica y demasiado cliché: todo gira alrededor de un malvado señor de la guerra llamado Akuma que secuestra a tu novia, Mariko, lo que te lleva a luchar contra sus secuaces para rescatarla. Era una historia que iba a resultar muy familiar a quienes jugarían más tarde con el siguiente título de Jordan, *Prince of Persia*.

De todas formas, en el caso de *Karateka*, la trama quedó en un segundo plano frente a las animaciones de los personajes. Y es que Jordan quería que todo tuviera un sentido. "La idea es que estás luchando para rescatar de las garras de un secuestrador a la mujer que amas. No es


JORDAN MECHNER
PROGRAMADOR DE KARATEKA Y PRINCE OF PERSIA



KARATEKA REIMAGINADO

■ Aunque no tenía el mismo atractivo que *Prince of Persia*, existía interés para que Jordan creara una nueva versión en HD, que se lanzó a finales de 2012. Supervisado por el propio Mechner y desarrollado por Liquid Entertainment, *Karateka* cuenta con una estructura parecida a la del original, pero con unas sutiles diferencias. Mariko todavía necesita ser rescatada, pero esta vez otros dos pretendientes se enfrentan al desafío si su novio original muere: un monje 'silencioso' y un enorme gigante conocido como 'el bruto'. Los tres pretendientes cuentan con diferentes barras de energía, que guardan relación directa con la dificultad de cada uno, así como finales distintos.
El combate se actualizó y, aunque comparte muchas similitudes con el esquema del original de Apple II, las pistas que recibimos a través del sonido juegan un papel determinante, ya que nos permiten bloquear con éxito los ataques del enemigo antes de asestar los nuestros. Se trata de una versión muy sólida, pero con el problema de tener tres protagonistas prácticamente calcados.
Por último, destacar la estética de este *Karateka*, con gráficos cel-shading y unas animaciones que se han mantenido bien, así como algunas partes del viaje a través del Japón feudal que son muy atractivas. Es posible que esta versión de Jordan en HD no haya tenido el mismo impacto que la original, pero sigue siendo un interesante contrapunto al clásico de 1984.







[Apple II] Su exuberancia gráfica fue uno de sus principales atractivos.

solo luchar por luchar", dice. Sin embargo, la finalidad de Jordan fue crear personajes realistas en un juego que fuera más cinematográfico que cualquier otro. Su objetivo era introducir secuencias que contaran la historia y que se encadenaban unas con otras, así como una técnica de animación que no se había probado antes en ningún videojuego y que se conoce con el nombre de rotoscopia. En ella, las imágenes filmadas se calcan fotograma por fotograma y se transforman más tarde en una animación hiperrealista. Aunque la idea original era dibujar cada frame a mano, Jordan pensó que se parecía demasiado a la "animación que podía hacer cualquier programador". "No era lo suficientemente buena para lo que yo tenía en mente", admite. "Dimos un enorme paso adelante cuando decidí probar la rotoscopia, entonces el juego comenzó a evolucionar hacia lo que yo tenía en mente".

El jugador debía aprender a utilizar las artes marciales y, dando patadas y puñetazos, era posible determinar la altura de los golpes. Jordan quería que los personajes tuvieran un un aspecto prácticamente real, de tal forma que cada movimiento de ataque o defensa parecieran idénticos a los que podía hacer durante sus propias clases de kárate. De esta forma, sería capaz de mostrar a los demás ese amor que profesaba por la animación.

"Tenía un gran libro de dos de los primeros animadores de Disney y sabía que habían usado la rotoscopia para mejorar la animación", dice. "Usé película Super 8 para grabar a la maestra de kárate de mi madre dando puñetazos y patadas, luego tracé los contornos en el Apple II. A pesar de que era una tecnología primitiva, funcionó bien. Luego utilicé una versión más refinada en *Prince of Persia* y más tarde en *The Last Express*".

Además de la rotoscopia, deseaba infundir al *Karateka* de la mayor influencia japonesa posible. "Akuma" significa "diablo", y su castillo está inspirado en el de Himeji, cerca de Kioto, Japón. Hay que recordar que *Karateka* fue uno de los primeros juegos de artes marciales, tres años antes de *Street Fighter* y superando a otros dos clásicos como *Kung Fu Master* y *Karate Champ* por apenas unos meses.

Dado que los joysticks de la época tenían pocos botones, los movimientos no eran complejos, lo que se ajustaban a su deseo de hacer un juego sencillo. Pero a pesar de moverse en esa aparente simpleza, seguía siendo un gran desafío para Jordan. Y es que tuvo que producir en código máquina todo desde cero en su Apple II. Hasta las herramientas que dibujaban cada uno de los elementos que aparecen en pantalla.

La principal dificultad a la que se enfrentó Jordan fue mantener su motivación. Tenía 18 años, estaba en la universidad y debía compaginarla con



el juego. "Era el proyecto más grande de cualquier tipo que había emprendido en toda mi vida", dice. "[*Karateka*] Continuó creciendo a medida que agregué nuevas ideas y lo hice más ambicioso. El desafío era no apartarme de él. No parar. Pero estaba en la universidad, así que obviamente hubo interrupciones". La parte difícil fue que produjo gran parte del juego por su cuenta, con sus amigos Gene Portwood y Lauren Elliot ayudando en los gráficos y animaciones extra. Su padre, que se convirtió en pianista de conciertos de música clásica a la edad de 19 años, compuso la música y Jordan pasó años tratando de averiguar cómo traducirla a código máquina.

Por fin, después de dos años y medio, *Karateka* estaba listo. Seis meses antes, lo había enviado en un disquete de 5"1/4 a Brøderbund y EA. Estaba convencido de que no volvería a fallar, como lo hizo con *Deathbounce*, por lo que se aseguró de que solo pudieran verlo cuanto se encontrara prácticamente terminado. "Brøderbund me llamó y dijo que querían publicarlo", recuerda. "Me llevaron en avión a California durante el verano para hacer cambios, para ampliar el juego sobre todo. Ese verano fue el primero en el que trabajé en un estudio profesional de videojuegos. Fue muy emocionante conocer a mis héroes, personas como Dan Gorlin, que había hecho *Choplifter*, y ser aceptado como colega, no solo como un niño que había estado jugando con ordenadores. Era lo que había soñado desde los 14 años".

La ambición de Jordan se hizo realidad y *Karateka* fue lanzado en 1984, con un port para NES ese mismo año. Más tarde tuvo versiones para otros sistemas, como Amstrad CPC y Atari 800, o C64 y PC MS-DOS dos años más tarde. "La versión para PC parecía estar bien, excepto por la lentitud general, los accesos constantes al disco y algunos gráficos con fallos menores. Volví a la versión de Apple II para comparar y fue tan suave que me dieron ganas de llorar", recuerda Jordan. Curiosamente, en una sesión de 'Pregúntame cualquier cosa' en *Reddit*, en 2013, Jordan reveló que pensaba que las conversiones de Robert Cook para C64 y Atari 400/800 eran las mejores, revelando que "en realidad mejoraron la de Apple II, especialmente en el apartado del sonido y la música. Mi padre reorquestó toda la partitura para aprovechar el mejor hardware, y Robert se volvió loco para intentar que todo funcionara correctamente". El éxito de *Karateka* fue tal que, en abril de 1985, fue clasificado como el juego más vendido en EE.UU. por la revista *Billboard*, un gran logro para un programador tan joven. En 1988, se lanzó una versión para Atari ST, mientras que Game Boy recibió otra bastante decepcionante llamada *Master Karateka*, en diciembre de 1989. Afortunadamente, nunca llegó a Occidente.

Sorprendentemente, *Karateka* tuvo una última versión en 1990, para ZX Spectrum y que solo apareció en España. En total, se vendieron más de medio millón de unidades, incluidas 250.000 en su primer mes de lanzamiento en Japón.

Jordan dejó Yale con una licenciatura en psicología y decidió dedicarse a la programación. "Fue un milagro que me graduara". Pero con *Prince Of Persia* y *The Last Express* aún por llegar, el mundo de los videojuegos se alegró de que mantuviera firme su motivación. ★



» [Apple II] Jordan intentó crear suspense con insertos de escenas en las que los enemigos corrían hacia nuestro héroe.

"ERA EL PROYECTO MÁS GRANDE DE CUALQUIER TIPO QUE HABÍA EMPRENDIDO EN TODA MI VIDA"
JORDAN MECHNER

CÓMO SE HIZO

KNIGHT TYME





Además de ser la mejor aventura de Magic Knight, Knight Tyme fue también el más ambicioso de los títulos de lanzamiento del Spectrum 128K. David Jones nos cuenta cómo creó su épica odisea sci-fi.

TEXTO DE RORY MILNE

forowarez.net



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** MASTERTRONIC
- » **DESARROLL:** DAVID JONES
- » **LANZAMIENTO:** 1986
- » **SISTEMAS:** ZX SPECTRUM, VARIOS
- » **GÉNERO:** AVENTURA

El Spectrum 128K no estuvo disponible en Gran Bretaña hasta principios de 1986, pero el nuevo ordenador estuvo al alcance de algunos publishers de Reino Unido unos meses antes. La mayoría encargó versiones mejoradas de títulos existentes para el sistema que iba a venir, pero la especialista en serie barata Mastertronic pidió a David Jones que diseñara un juego capaz de mostrarlas capacidades del nuevo ordenador, tal y como recuerda el veterano desarrollador. "Ya había empezado a trabajar en *Knight Tyme* como un juego de 48K", dice David, "pero entonces alguien de Mastertronic me dijo: 'Aquí está la nueva versión del Spectrum. ¿Quieres programar tu próximo juego en ella? Así que dije: 'De acuerdo'. Seguía cobrando jugosos royalties gracias a *Spellbound* y *Spellbound* y me parecía que sería algo divertido".



» [ZX Spectrum] Este anuncio no pretende venderte nada: simplemente puedes usarlo para llegar a lugares más altos.

Dadas las ventajas que ofrecía el Spectrum 128K, David podría haber dejado *Knight Tyme* en la nevera para centrarse en algo completamente nuevo, pero optó por prolongar las aventuras de Magic Knight, en una máquina más potente. "No tenía sentido inventar un personaje nuevo para un ordenador del que aún no había cifras de venta", razona David, "y dadas las buenas críticas que había cosechado hasta entonces, estaba seguro de que *Knight Tyme* vendería bien. En gran medida, estaba creando el tipo de juego al que quería jugar. Siempre me han gustado las aventuras, pero tener que averiguar qué palabras usar me parecía algo primitivo. Quería tener un sistema de menús que mostrara las opciones y te permitiera dar órdenes, como si las hubieras escrito, pero sin tener que adivinar las palabras".

En lugar con hacer de *Knight Tyme* una aventura arcade, David añadió algunas plataformas

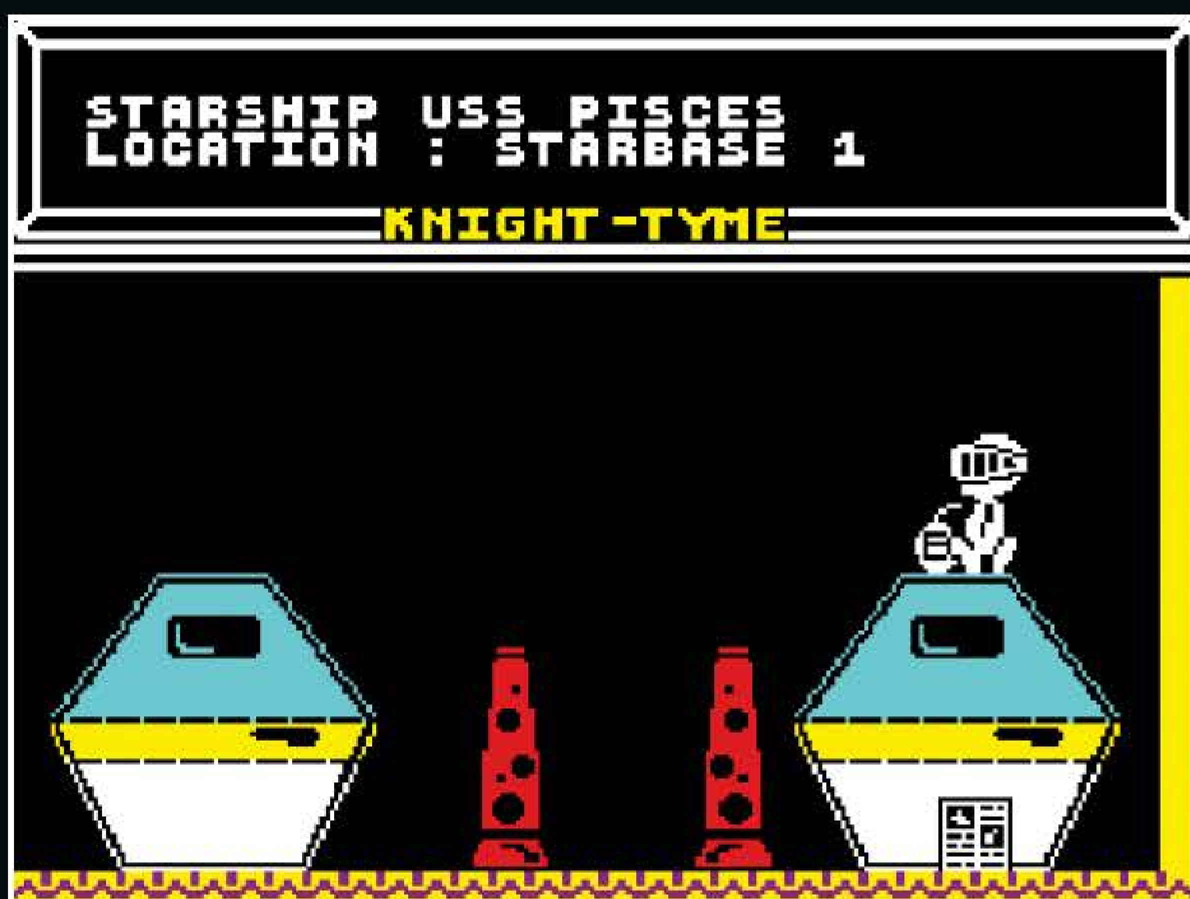


MÁS DEL AUTOR

FINDERS KEEPERS
SISTEMA: ZX SPECTRUM, VARIOS
AÑO: 1985

SPELLBOUND
SISTEMA: ZX SPECTRUM, VARIOS
AÑO: 1987

STORMBRINGER (EN IMAGEN)
SISTEMA: ZX SPECTRUM, VARIOS
AÑO: 1987



» [ZX Spectrum] En los planetas encontrarás artículos esenciales para tu aventura.





» David Jones trabajaba en la Breda University Of Applied Sciences y está escribiendo un libro de ciencia ficción titulado *Booting Ada*.

> "NO SOLO HABíA QUE HACER UN MAPA DE LAS HABITACIONES, SINO TAMBIéN DE LAS ESTRELLAS Y LA CONEXIóN ENTRE ELLAS"
> DAVID JONES

a esta secuela espacial aunque, a diferencia de su predecesor, *Spellbound*, las integró en el objetivo final que perseguía. "Seguí incorporando elementos de plataformas en *Knight Tyme*, había que saltar sobre los objetos para alcanzar ciertos lugares, pero no de la forma típica de un plataformas", explica David. "No veía ningún desafío en poner un montón de plataformas al azar dentro de una nave espacial".

David equipó a su aventura sci-fi con unos cuantos personajes robóticos, y decidió que fueran más útiles que sus homólogos humanos. "Quería que los robots parecieran, de alguna manera, vivos", reflexiona David, "pero en realidad eran máquinas hechas por personas y colocados en la nave espacial por una razón en particular, así que sería más probable que obedecieran órdenes, porque para eso fueron construidos".

Un rasgo que los personajes de *Knight Tyme* compartían, sin embargo, era que no necesitaban ser supervisados por el jugador, algo que David consideró necesario dada la gran escala que iba a adquirir esta secuela. "Pensé que cuidar de los personajes de *Spellbound* fue una de las cosas más complicadas", considera David, "y ya iba a meter suficientes desafíos en *Knight Tyme*, porque no solo tenías que trazar un mapa de las habitaciones, sino que también había que trazar un mapa de las estrellas y cómo



» [ZX] Algunos objetos almacenan información vital para el desarrollo de la aventura, como este terminal para la muñeca.

GUíA PARA KNIGHT TYME

Cómo hacer que Magic Knight regrese del futuro



MIS AMIGOS MECÁNICOS

Hasta que no consigas una ID válida, la tripulación humana no te ayudará, aunque seguirás necesitando su ayuda para progresar. La solución es ordenar a los droides y a la computadora de la nave que produzcan la identificacion necesaria. Están hechos para obedecer tus órdenes.



MANOS A LA OBRA

Gran parte de la aventura implica viajar a planetas y teletransportarte a su superficie, pero antes hay tareas básicas que cumplir. El piloto de la nave necesita un mapa estelar, exige ciertos objetos y puede requerir un boost de energía. También debes reparar el teletransportador.



STAR TREK

El mapa estelar está dividido por la mitad, con un planeta ejerciendo de cuello de botella que debes atravesar para alcanzar el otro lado del mapa. El problema es que tiene defensas orbitales para ahuyentar a los piratas, y hay que pasar a toda leche sin gastar demasiado combustible.



LLAMA ANTES DE ENTRAR

Por muy divertido que sea dar vueltas por la galaxia, la exploración de planetas tiene una función: teletransportarte a ellos en busca de objetos y personajes útiles. Dicho esto, no todos los mundos son amistosos, así que comunícate con sus habitante antes de teletransportarte.



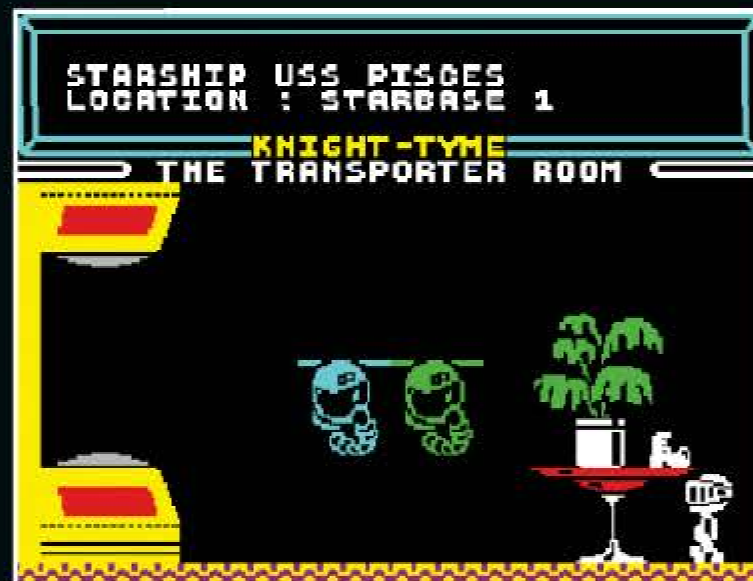
MANTENIMIENTO PREVENTIVO

Con la excepción de los personajes controlados por la IA, todo en el juego requiere mantenimiento. Nuestro héroe y otros humanos necesitan mantener sus fuerzas, ya sea con comida o con el hechizo "fortify". Además, la nave especial requiere ser reabastecida y revisada regularmente.

LAS VERSIONES

¿Cuál es la mejor versión de esta aventura sci-fi?





ZX SPECTRUM 128K

■ Aunque esta versión original tiene menos plataformas que su predecesor, *Spellbound*, ofrece desafíos mucho más sofisticados y satisfactorios. Es una aventura mucho más grande y añade al cóctel viajes espaciales y exploración de planetas. También ofrece una alegre música medieval durante la partida.



ZX SPECTRUM 48K

■ La versión 'rebajada' de 48K usa los mismos gráficos para representar cada planeta, aunque ofrece mejor lugares que visitar, lo que hace que los objetos del juego estén menos dispersos. La versión 48K sufre de cierto contagio de color y carece de la melodía de tres voces de la entrega 128K.

▶ se conectaban entre sí. Y luego, en aquellos lugares a los que podías transportarte, tenías que mapear también partes de ellos, así que ya había mucho por hacer".

A pesar de poner tanto énfasis en la exploración, David quería que *Knight Tyme* incorporara tareas de mantenimiento, aunque las restringió a la nave espacial. "No se reducía a vigilar a los personajes individuales", dice David, "porque en este caso tienes una nave espacial de la que cuidar en lugar de un montón de gente. Simplemente fue trasladar esa tarea de gestión a otro ámbito".

Dado que la motivación para mantener operativa la nave especial era poder viajar entre planetas, David ocultó objetos en algunos de esos mundos, y eran esenciales para progresar. "Quería dar un sentido a los viajes entre planetas", señala. "Si todo lo que hubiera que hacer fuera ir a una base estelar para repostar tu nave, ¿por qué molestarse en viajar a los planetas". Pero por la forma en la que relacioné los mapas entre sí, había algunos lugares desde los que dar algunos saltos, y lo hacías demasiado deprisa podías consumir mucho combustible".

Para evitar confusiones, quedarse sin combustible en *Knight Tyme* acarrearía una muerte súbita, en lugar de quedarse varado, pero David también introdujo a los piratas espaciales en el corazón del mapa estelar para disuadir a los pilotos demasiado lentos. "Si la nave espacial se colocaba en una posición en la que no podía conseguir combustible, sin poder moverse, entonces al menos con la muerte instantánea sabías que se había acabado el juego", detalla David. "No perdías cinco minutos esperando a que sucediera algo. También había un área en el mapa espacial desde la que solo podías acceder a la otra mitad de los planetas, y debías pasar por allí bastante rápido para alcanzar la otra mitad del mapa".

Si bien los piratas galácticos y los mapas estelares encajaban perfectamente en la temática especial ideada por David, el héroe medieval y sus hechizo parecían estar algo fuera de lugar en *Knight Tyme*. "El personaje se llamaba Magic Knight [el caballero mágico], así que era de esperar que fuera capaz de utilizar algo de magia", sonríe David, "y citando a Arthur C. Clarke: 'Cualquier tecnología adecuadamente avanzada parece magia'. Así que Magic Knight podría haber utilizado tecnología. Tal vez alguien regresó del futuro hasta la antigüedad e incorporó 'magia' en su armadura".

> "NO NECESITABAS CUIDAR A TODOS LOS PERSONAJES, POR LO QUE HICE LOS PUZLES UN POCO MÁS COMPLEJOS"
> DAVID JONES

Cualquiera que fuera la razón para ello, la magia era esencial para resolver algunos de los desafíos que David ideó para Knight Tyme, mientras que otros puzles del juego requería que los jugadores encontraran ciertos objetos para superar los puntos conflictivos. "Me gustaba el concepto de emparejar objetos y obstáculos", reflexiona. "Ibas resolviendo puzles a lo largo del juego, pero si te dabas de bruces con un problema y no habías localizado aún 'el objeto necesario', en algún momento lo encontrarías y dirías 'Eh, espera, eso funcionaría en aquel punto en el que me atasqué".

En lugar de permitir a los jugadores recoger objetos a lo loco, David limitó el número de objetos que se podían transportar en un momento dado con el objetivo de recompensar al jugador cuidadoso. "Al tener un inventario limitado estabas obligado a deshacerte temporalmente de un objeto que te sería útil más adelante, y luego podías volver a por él en el momento más indicado".



» [ZX Spectrum] A diferencia de los despreciables humanos, los droides eran capaces de sacrificar sus vidas para ayudarte.



» [ZX Spectrum] Algunas de las localizaciones del juego eran preciosas, aunque simplemente fueran lugares de paso.



AMSTRAD CPC

■ La versión CPC de *Knight Tyme* suena como la original, pero se juega como la entrega 48K, con el mismo número reducido de localizaciones. La otra gran diferencia entre CPC y Spectrum 48K es que ofrece menos colorido, aunque no sufre del 'colour clash' del que hacía gala la entrega para el "gomas".



COMMODORE 64

■ Podría decirse que es la segunda mejor versión de *Knight Tyme*, ya que aunque tiene el mismo número de localizaciones que Spectrum 48K y CPC, es mucho más colorida y tiene mejores efectos de sonido. Su punto flojo es que carece la música del original, algo de lo que sí hacía gala la entrega para CPC.



MSX

■ Al igual que el *Knight Tyme* de C64, el port MSX es más colorido que el original, aunque tiene menos localizaciones. Como el CPC, no sufre de contagio de colores e incluye la misma melodía que el original de Spectrum 128K. Su único defecto es que sus menús son más lentos que en el resto de versiones.

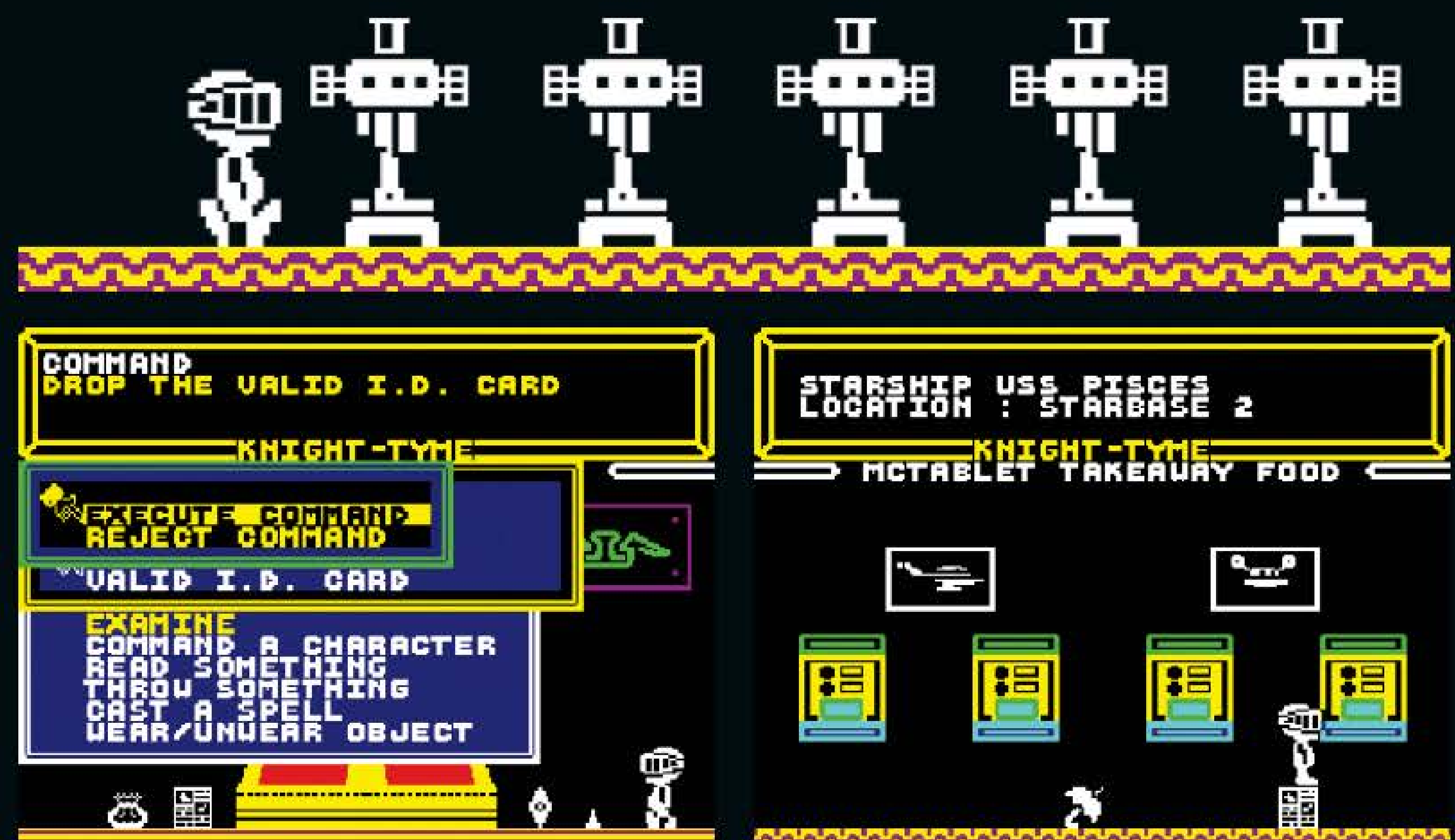
Además del 'backtraking' para recoger los objetos que desechaste, *Knight Tyme* también incorporaba puzles divididos en varias partes, basados en el ensamblaje de artefactos mágicos, algo que David añadió para elevar la dificultad, situándola al nivel de su anterior aventura. "Sabía que estaba haciendo *Knight Tyme* un poco más fácil, porque no tenías que ocuparte de todos los personajes", reconoce, "así que hice algunos puzles un poco más complejos. Quería que el juego ofreciera buenos desafíos".

Para desafío, el que colocó David en forma de consejo, pero que en realidad era una trampa para jugadores incautos. "¡Recuerdo un problema particularmente grave con el teletransportador en *Knight Tyme*!, ríe David. "Tenías que poner la coordenadas X, Y y Z para viajar, y en un consejo indiqué unas coordenadas como Z, y X. Así que la gente simplemente escribía los números y aquello acababa en desastre, destrozados en el espacio o algo así.

El peculiar sentido del humor de David no afectó a las entusiastas críticas que recibió *Knight Tyme* en su lanzamiento. Todo el mundo quedó más que impresionado por los gráficos del juego, los cuales mostraban el potencial del Spectrum 128K, a diferencia de otros títulos de lanzamiento del sistema. "Bueno, obviamente aquello me dejó muy contento", dice David con entusiasmo. "Me había divertido haciéndolo, y pude hacer un juego mucho más grande de lo que habría sido capaz en otro ordenador. Me sorprendió bastante que la mayoría de las otras compañías se limitaran a incluir un poco de música y algunas habitaciones extra, pero tampoco le di mucha importancia. Pensaba que me enfrentaría a un montón de gente con juegos nuevos, pero otras compañías esperaron a ver si el Spectrum 128K tenía éxito antes de ponerse a programar para él".

El Spectrum original seguía siendo un modelo más popular, así que David desmanteló *Knight Tyme* para ajustarlo a un menor requerimiento de memoria, aunque no barajó la idea de dividir su aventura en dos cargas. "Nunca me gustó la multicarga", dice. "Me parecía una idea horrible, y si lo hubiera implementado en un juego en el que podías ir a cualquier parte en cualquier momento la gente se habría enfadado mucho". Así que lo que hice fue comprimir todo el texto y parte de los gráficos. Reduje el número de planetas a los que se podía viajar, y al hacerlo, pude eliminar algunos de los bits utilizados para viajar a ellos, aunque mantuve los elementos esenciales del juego".

Al evaluar su juego décadas después, David cree que podría haberlo mejorado de alguna manera, aunque considera *Knight Tyme* como la mejor de sus aventuras del Magic Knight, la que más le gusta. "Intentaría hacer un mapa dos veces más grande para las estrellas y tendría a personajes caminando por ahí", reflexiona, "pero *Knight Tyme* sigue siendo mi favorito de la trilogía de Magic Knight que surgió después de *Finder Keepers*". Técnicamente es el mejor, porque para entonces ya controlaba la compresión de datos. Había llegado a ese punto en el que supe lo que quería la gente, debido a su reacción con *Spellbound*, así que pude darles algo más grande y mejor". ✱



» [ZX Spectrum] Abandonar algunos ítems importantes era arriesgado, pero necesario por las limitaciones del inventario.

» [ZX Spectrum] Ciertos planetas están ferozmente defendidos, algo que se puede sortear gracias a determinados objetos.

GUIA DE COMPRA DE...

MEGA MAN





Nuestro Blue Bomber es uno de los héroes más conocidos de Capcom, y su atractivo habitual hace que sus juegos tengan una demanda constante. Muchos de sus juegos se editaron en cantidades limitadas, así que tu mejor arma será tu cuenta bancaria.

Texto de Nick Thorpe

MEGAEUROS

MEGA MAN X3



DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	1995

■ Ser fan de Mega Man es complicado hoy en día. Pocos juegos lo ilustran como *Mega Man X3*. La versión original de Super Nintendo hizo uso del chip CX4 para crear gráficos y efectos en 3D, pero fue lanzado al final de la vida útil de la consola, un indicador de precios muy alto en mercado de segunda mano. Fue portado a PlayStation y Saturn, pero ninguna de esas versiones fue lanzada en USA. Si puedes jugar a juegos de importación y no te importa no enterarte de la historia, elegir la versión japonesa de este título será la opción más asequible. Si quieres comprar cualquier otra versión prepárate para sufrir y gastar. La versión europea de SNES es particularmente cara, lo que viene a señalar que en su día tuvo muy pocas ventas. La buena noticia es que puedes dejarlo ahí, en manos de los coleccionistas, porque *Mega Man X3* está editado en dos recopilatorios considerablemente más baratos que el juego original, por lo que obtener una copia para jugarlo está al alcance de cualquier Buster, digo, mano.



» [SNES] Este Mega Man X3 en versión PAL es tan carísimo que es solo para el coleccionista acérrimo. Si lo tienes, es un tesoro.

ENSALADA DE MAVERICKS

Cómo vencer a los ocho jefes de Mega Man X3

Blast Hornet



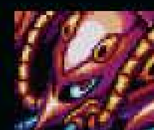
Le gusta volar y disparar bombas parasitarias a nuestro héroe. Puedes ganarle si le hacer aterrizar con un Gravity Well.

Blizzard Buffalo



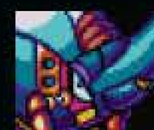
Se mueve en un escenario de gran tamaño y usa un rayo de hielo. Mantente lejos y dispárale cuando esté a tiro.

Crush Crawfish



No dejes que te agarrare; si lo hace, te aplastará en pedazos. Súbete a una pared y dale con el Triad Thunder.

Gravity Beetle



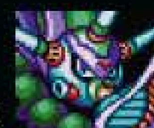
A pesar de su nombre, le gusta mucho saltar. Lo mejor es usar el Ray Splasher para aprovechar esa debilidad.

Neon Tiger



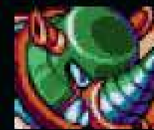
Puede bloquear tus disparos cargados, así que asegúrate de disparar solo los normales. El Spinning Blade te ayudará.

Toxic Seahorse



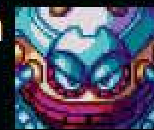
Parece que este robot amigo de las restricciones de agua es vulnerable al frío. Tu Frost Shield te será muy útil.

Tunnel Rhino



Este enemigo realiza cargas y es invencible mientras parpadea. Traspasa su gruesa piel con el Acid Burst cuando puedas.

Volt Catfish



Este tipo es impactante, y no precisamente por su arrolladora personalidad. Tu Tornado Fang contrarrestará su poder.

TE COSTARÁ +1.200€ SNES (EUROPA)

TE COSTARÁ +18€ SNES (JAPÓN)

TE COSTARÁ +215€ SATURN (EUROPA)

TE COSTARÁ +30€ SATURN (JAPÓN)

TE COSTARÁ +500€ SNES (USA)

TE COSTARÁ +7€ PS (JAPÓN)

TE COSTARÁ +150€ PS (EUROPA)

EL ESTANDARTE

MEGA MAN 2

TE COSTARÁ +80€ (USA)



DESARROLLADOR: CAPCOM
LANZAMIENTO: 1988

TE COSTARÁ +55€ (JAPÓN)

Con 1,5 millones de copias, es el juego más vendido de la serie. Estamos ante un claro ejemplo del rango de precio en los *Mega Man*, que van desde lo asequible a lo imposible. Una copia a estrenar de la primera tirada americana se vendió por 75.000 $ en una subasta en 2019. Si no te apetece rehipotecar tu casa, la versión PAL o la japonesa no están tan mal. Si te gusta coleccionar variaciones, busca la versión alemana, que tiene un diseño de caja más chulo que cualquier otra versión occidental o que la reciente versión de iam8bit *Legacy Edition*. Al igual que con cualquier juego en caja, el estado es importante: cualquier desperfecto puede hacer que su precio baje mucho. Ni que decir cabe que los cartuchos sueltos son mucho más baratos que las versiones completas, que señalamos aquí.

TE COSTARÁ +30 (EUROPA)



» [NES] Algunas armas especiales son más útiles que otras: el Air Shooter destrozará por completo a Crash Man.



» [NES] Puede ser complicado hasta el punto de frustrar a veces, pero a la gente le sigue encantando *Mega Man 2*.

CARO SPIN-OFF

THE MISADVENTURES OF TRON BONNE

TE COSTARÁ +120€ (EUROPA)



DESARROLLADOR: CAPCOM
LANZAMIENTO: 1999

Si pensabas que podía evitar gastarte una pasta en juegos de *Mega Man* buscando algún derivado, olvídate. Este título se parece a *Mega Man Legends* y rivaliza con algunos de los juegos principales en cuanto a atractivo. Aquí tomamos el control de Tron Bonne, la picaruela pirata del aire que busca llevar a cabo su golpe más importante a través de una variedad de fases de puzle, acción y aventura. El uso de Servbots tipo Lego ayuda a distinguir el juego de la serie principal, ya que pueden ser entrenados y enviados a la pelea para ayudar a Tron. Desafortunadamente, *The Misadventures Of Tron Bonne* nunca ha aparecido en un recopilatorio, así que si te apetece jugarlo será mejor que sueltes la panoja por una copia original o te apuntes a un curso de japonés.

TE COSTARÁ +180€ (USA)



» [PlayStation] El robot gigante es pesado pero se maneja de una forma bastante satisfactoria

TE COSTARÁ +6€ (JAPÓN)



» [PlayStation] Los rompecabezas no son una mecánica con peso en la serie Mega Man pero aquí son bienvenidos.

UNOS CLÁSICOS

MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION



DESARROLLADOR: ATOMIC PLANET
LANZAMIENTO: 2004

Si estás buscando un recopilatorio para iniciarte, *Mega Man Legacy Collection* para consolas actuales puede ser un buen comienzo, por mucho que carezcan de algunas de las características de este veterano recopilatorio. *Mega Man Anniversary Collection* incluye *Mega Man 1-8*, así como los dos juegos arcade CPS-2 como desbloqueables. Los primeros seis juegos de la serie se basaron en los lanzamientos de *Complete Works* para PlayStation e incluyen gráficos actualizados y el Modo Navi, que ofrece consejos. Desafortunadamente, la presentación de *Mega Man 7* y *Mega Man 8* no es la ideal. El final de *Mega Man 7* se cortó debido a las dificultades para emular el Modo 7, mientras que *Mega Man 8* se basa en la versión de PlayStation en lugar de la versión actualizada de Saturn, y tiene algunos errores de sonido. No es perfecto, pero es barato.



» [GC] Se puede ver algún fallo en las texturas debido a la resolución de NES.



» [GC] Se hicieron modificaciones menores en MM 7 por razones técnicas y el PEGI.

CONVERSIONES

Exploramos las características de cada versión de Mega Man Anniversary Collection



PlayStation 2

TE COSTARÁ +9€ (PS2 USA)

La versión para PS2 es aceptable, ya que contiene bandas sonoras remezcladas y el episodio piloto de la serie de Mega Man de Ruby Spears como un vídeo desbloqueable. Los controles son fijos y no se pueden reconfigurar, que es justo lo que un buen recopilatorio debería permitir hacer.



GameCube

TE COSTARÁ +9€ (GC USA)

Carece de las bandas sonoras remezcladas de las otras versiones pero lleva una entrevista de Keiji Inafune en *G4 TV* como vídeo adicional. El diseño de los botones se ha invertido sobre los originales de NES y los controles no se pueden reconfigurar. Una versión muy floja.



Xbox

TE COSTARÁ +5€ (XBOX USA)

Recibió su versión en último lugar, pero se aprovechó de ello. La música remezclada sigue presente, el vídeo de Inafune está acompañado por un episodio de *Mega Man NT Warrior* y los controles se pueden configurar. Tiene algún problema gráfico extraño pero pasable.

¡TRUCOS DE COLECCIONISTA!

Dale a la búsqueda
■ Cuando busques versiones japonesas, recuerda usar el nombre japonés *Rockman*. Los vendedores no siempre usarán el título en inglés.

Piensa en local
■ Si buscas juegos japoneses, encontrarás mejores precios en los mercados japoneses. Familiarízate con el uso de *Yahoo Auctions Japan*.

Que sea auténtico
■ Cuando los juegos tienen precios altos nadie quiere picar y comprar una falsificación. Pídele a tu vendedor que te confirme su autenticidad.

Valora los recopilatorios
■ Ya lo sabes: muchos de estos juegos son caros. A menos que seas rico o un gran fan de Mega Man tu mejor opción podrían ser los relanzamientos.

BATALLAS DE BOLSILLO

ROCKMAN: BATTLE & FIGHTERS



TE COSTARÁ +130€ (JAPÓN)

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO	2000

■ Durante años, si querías jugar a Mega Man fuera de casa este juego de Neo Geo Pocket Color exclusivo de Japón era la única forma de hacerlo. *Rockman: Battle & Fighters* incluye versiones simplificadas de *Mega Man: The Power Battle* y Mega *Man 2: The Power Fighters*, presentando las mismas batallas contra los Robot Masters, pero rediseñados y con un estilo que evocaba los clásicos de NES. Si bien los dos juegos arcade originales han tenido conversiones desde entonces, tendrás que gastarte una buena cantidad para tener la única incursión de la estrella de Capcom en el hardware de SNK. Ten en cuenta que sigue siendo muy valorado porque no existe una versión occidental.



» [NGPC] La selección de personajes da variedad a un par de juegos algo cortos.



» [NGPC] El nivel de sprites y fondos es alto, a pesar de las limitaciones obvias.

LOS ORIGINALES

Descubre los dos juegos de arcade que forman la base de este título.





The Power Battle elimina la historia de los juegos clásicos y se centra en las batallas contra los jefes. La estrategia es importante, ya que obtendrás una nueva arma en cada pelea, lo que significa que el orden en el que afrontes las fases influirá en tus posibilidades de éxito. *The Power Fighters* añadió jefes que pueden cambiar sus patrones e invocaciones de otros robots.

CONOCE AL DR. WAHWEE

MEGA MAN 8

TE COSTARÁ +115€ (PS EUROPA)
TE COSTARÁ +180€ (SATURN USA)
TE COSTARÁ +4€ (PS JAPÓN)

DESARROLLADOR	CAPCOM
LANZAMIENTO:	1996

■ El octavo clásico de Mega Man dividió un poco a los fans. Los defensores del juego se centraron en su gran selección de personajes, algo que adoraban los seguidores, combinado con una presentación en 2D que ha envejecido muy bien. Sus detractores, sin embargo, lamentaron la falta de innovación y sus escenas FMV con unas voces que son, como poco, atroces. Así que no queda otra que elegir una de las versiones baratas y probar por nosotros mismos qué nos parece el título. La versión de PlayStation se vendió muy bien en USA y Japón, por lo que es muy fácil de adquirir. Las versiones europeas, con malas ventas, se han convertido en rarezas. La versión de Saturn presenta pequeñas mejoras visuales y dos jefes intermedios, por lo que es la mejor versión en inglés. La versión de Saturn que salió en USA es bastante rara y tiene un precio muy alto, si es que encuentras una copia.

TE COSTARÁ +15€ (SATURN JAPÓN)



» [PS] El arte en 2D de Mega Man 8 era muy bonito y se ve muy bien hoy en día.



TE COSTARÁ +9€ (PS USA)

» [PS] Estas fases tipo shooter ofrecían una variación muy interesante.

MEJOR SERVIDO FRÍO

MEGA MAN: DR WILY'S REVENGE

TE COSTARÁ +70€ (EUROPA)
TE COSTARÁ +35€ (USA)

DESARROLLADOR:	MINAKUCHI ENGINEERING
LANZAMIENTO:	1991

■ Mucho antes de iniciar su prolífica carrera en GBA y convertir las portátiles en su segundo hogar, Capcom encargó a un desarrollador externo que llevara la serie a Game Boy. Funcionó bastante bien, ya que el juego combinó elementos del primer y segundo juego de NES para crear una aventura que fue lo suficientemente popular como para generar cuatro secuelas. Los precios siguen la tendencia general, estando en Japón los más bajos y en Europa los más altos, dentro de una gran variedad de precios según su estado. La versión USA fue relanzada dentro de la serie *Players Choice*, aumentando la oferta y, en consecuencia, reduciendo los precios. La versión europea es la más cara, pero recuerda que la GB no tiene bloqueo regional y puedes elegir cualquier versión con la seguridad de que funcionará en tu consola.

TE COSTARÁ +30€ (JAPÓN)



»[GB] Al inicio nuestro héroe solo tendrá su Blaster. Eso cambia pronto.

MÁS OPCIONES



MEGA MAN

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	1987

TE COSTARÁ: **+140€ EUR** (EUROPA) **+270€** (USA) **+85€** (JAPÓN)



MEGA MAN 3

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	1990

TE COSTARÁ: **+55€** (EUROPA) **+40€** (USA) **+10€** (JAPÓN)



MEGA MAN X

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	1993

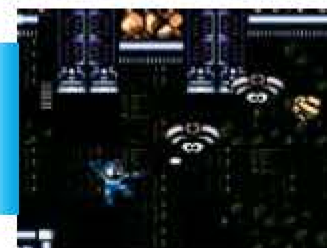
TE COSTARÁ: **+150€** (EUROPA) **+75€** (USA) +20€ (JAPÓN)



MEGA MAN SOCCER

DESARROLLADOR:	SUN L
LANZAMIENTO:	1994

TE COSTARÁ: **+180€** (USA) **+15€** (JAPÓN)



MEGA MAN (GG)

DESARROLLADOR:	FREESTYLE
LANZAMIENTO:	1995

TE COSTARÁ: **+540 €**(USA)

UN BIEN PRECIADO

MEGA MAN: THE WILY WARS

TE COSTARÁ +575€ (EUROPA)



TE COSTARÁ +170€ (JAPÓN)

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	1994

■ El debut de Mega Man en MD es un recopilatorio que incluye versiones remasterizadas de los primeros tres juegos. Si bien era una introducción perfecta al personaje, no fue el éxito esperado. Los europeos, al no estar familiarizados con los juegos de NES no se abalanzaron a por él, mientras que los nipones nunca se acabó entregando en masa a la MD. Inexplicablemente, en el mercado estadounidense se quedó como exclusivo de SEGA Channel, y eso que su mercado amaba tanto a Mega Man como a Genesis. El juego siempre ha tenido la reputación de ser uno de los juegos de Mega Drive más caros, algo que no ha cambiado ni siquiera después de su inclusión en Mega Drive Mini. La versión japonesa es más asequible, pero no barata.



» [Mega Drive] que estar muy atento a los patrones de ataque de los enemigos.

MEJOR QUE NADA

MEGA MAN ZERO 4



TE COSTARÁ +9€ (JAPÓN)

TE COSTARÁ +45€ (EUROPA)

DESARROLLADOR:	INTI CREATES
LANZAMIENTO:	2005

■ Si bien los juegos de Mega Man tuvieron muchas entregas para Game Boy Advance, el personaje principal no protagonizó la serie principal. Eso quedó en manos del miembro del equipo de *Mega Man X*, Zero, un tipo de pelo largo armado con un sable de luz. *Mega Man Zero 4* es su último papel protagonista en la plataforma, presentando unos sprites soberbios, un diseño de escenarios muy elegante y cambios de clima que te permiten aumentar la dificultad y descubrir secretos. El juego sigue el patrón de precios de *Mega Man*, siendo las copias japonesas las más baratas y las europeas, las más caras. Sin embargo, tanto *Mega Man Zero Collection* para Nintendo DS como la actual *Mega Man Zero / ZX Collection* tienen un precio adecuado.

TE COSTARÁ +40€ (JAPÓN)



» [GBA] Dado que los jugadores ya estaban familiarizados con los juegos *Zero*, Inti Creates no se complicó la vida.

DOBLE PROBLEMA

MEGA MAN & BASS



TE COSTARÁ +90€ (GBA EUROPA)

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	1998

■ Este lanzamiento de Super Nintendo llegó tan tarde que fue una exclusiva japonesa, conocida como *Rockman & Forte*, que había que cargar en un cartucho regrabable de *Nintendo Power*. Su popularidad convenció a Capcom y le dio un lanzamiento tradicional, algo que agradecemos, ya que se convirtió en un buen cambio dentro del estilo clásico de Mega Man. Su alto precio en SNES no es sorprendente, pero los precios de la versión estadounidense de Game Boy Advance se han disparado este año. Puede que solo sea un efecto temporal de la pandemia global de la COVID-19, lo que no es más que una suposición, pero vale la pena tener en cuenta este dato si quieres comprarlo. Con Bass el juego se vuelve un poco más sencillo que con Mega Man, lo que lo convierte en un buen inicio para nuevos jugadores.



» [SNES] Con Bass el juego se vuelve un poco más sencillo que con Mega Man.



» [SNES] Recicla cosas de *MM8*, que es de 32 bits, inusual en un juego de SNES.

TE COSTARÁ +40€ (SNES JAPÓN)

TE COSTARÁ +45€ (GBA USA)

EL DÚO DINÁMICO

¿Qué distingue a Mega Man y Bass, o a Rockman y Forte?



Mega Man
El héroe habitual de la serie se maneja como cabría esperar, ya que mantiene sus movimientos clásicos. Su barrido sigue ahí, como la capacidad de cargar un disparo demoledor.

Bass
Bass moderniza la jugabilidad con sus nuevas habilidades. Se mueve más rápido con su capacidad para correr y realizar saltos dobles, mientras que su Buster es rápido y puede apuntar en siete direcciones diferentes.

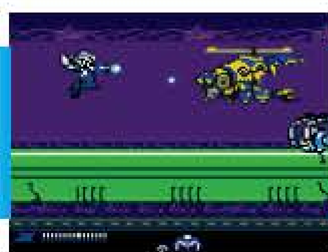




MEGA MAN LEGENDS

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	1998

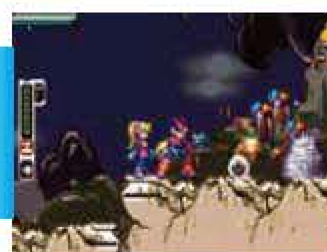
TE COSTARÁ: **+85€** (EUROPA) +40€ (USA) +5€ (JAPÓN)



MEGA MAN XTREME

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	2000

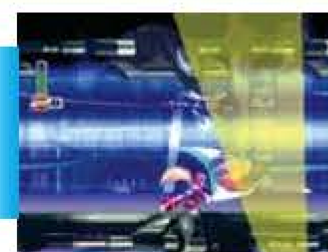
TE COSTARÁ: **+45€** (EUROPA) +70€ (USA) +15€ (JAPÓN)



MEGA MAN ZERO

DESARROLLADOR:	INTI CREATES
LANZAMIENTO:	2002

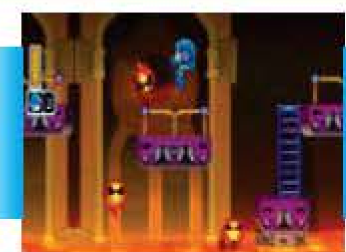
TE COSTARÁ: **+100€** (EUROPA) +60€ (USA) +8€ (JAPÓN)



MEGA MAN X COLL.

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	2006

TE COSTARÁ: **+5€** (PS2 USA) **+15€** (GC USA)



MM POWERED UP

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	2006

TE COSTARÁ: **+30€** (EUROPA) +15€ (USA) +3€ (JAPÓN)

PANTALLA FINAL



FLINK

» ¿Lo mejor de *Flink*? Que es un juego realmente bonito. Tampoco es que sea una sorpresa, dado que Henk Nieborg fue el responsable de los gráficos. Pero lo que no nos gusta tanto de este clásico de 1994 es su villano, Wainwright, un fulano que utilizaba sus increíbles poderes para encapotar el cielo. ¡A por él, Flink!

01



» "¿De qué forma, como sociedad, debemos aplicar la justicia? ¿Cuál es el equilibrio adecuado entre rehabilitación y castigo? ¿Es justa la pena capital? Estas cuestiones afectan a mi cliente, el llamado 'malvado" Wainwright".

02



» "Su señoría, mi cliente no es perfecto, ningún secuestrador lo es. Pero asignó guardias apropiados para los líderes de la isla durante su cautiverio. Además, el supuesto acto de "provocar mal tiempo" no puede ser considerado un crimen".

03



» "Entonces, ¿por qué la fiscalía persigue el castigo más severo para mi cliente? ¿No debería recibir el mismo trato que él ofreció a sus cautivos? Incluso este ha indicado su voluntad de tolerar seres demoníacos como guardianes".

04



» "En lugar de un encarcelamiento apropiado, la fiscalía busca que mi cliente sea arrojado a un volcán en activo. Desea verle saltar por los aires antes de explotar en fragmentos de colores, y ver sus restos dispersados por el firmamento. ¿Algunos de sus supuestos crímenes justifica tal castigo?

05



» El juez se dirige al banquillo. Flink empieza a sonreír. "Apelación denegada", dice el juez. "Se presentará en el Monte Oshioki para recibir su castigo a las siete de la tarde". Flink enaltece al público con un canto: "!E-rup-ción! ¡E-rup-ción!! Y la multitud le ovaciona, en estado de trance. Caso cerrado.

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Bruno Sol**

Colaboradores **John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Ricardo Suárez, Jesús Martínez del Vas, Marina Amores, Jesús Relinque, José Manuel Fernández, Lázaro Fernández, Marçal Mora, José Luis Sanz, Óscar Alonso**

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Ainhoa Fernández-Checa, Valle Santos Sanchís**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Sales controller **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES
Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited. ©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com



Nintendo



Triplete de superestrellas de Mario en Nintendo Switch

También disponible en Nintendo eShop

7
www.pegi.info



3 JUEGOS EN 1



SUPER MARIO 64



¡La primera gran aventura en tres dimensiones de Mario!

+



SUPER MARIO SUNSHINE



¡Limpia los grafiti y explora la mítica Isla Delfino!

+



SUPER MARIO GALAXY



¡El juego que puso patas arriba el género plataformas!

© 1996-2020 Nintendo